

MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER SF i FANTASY

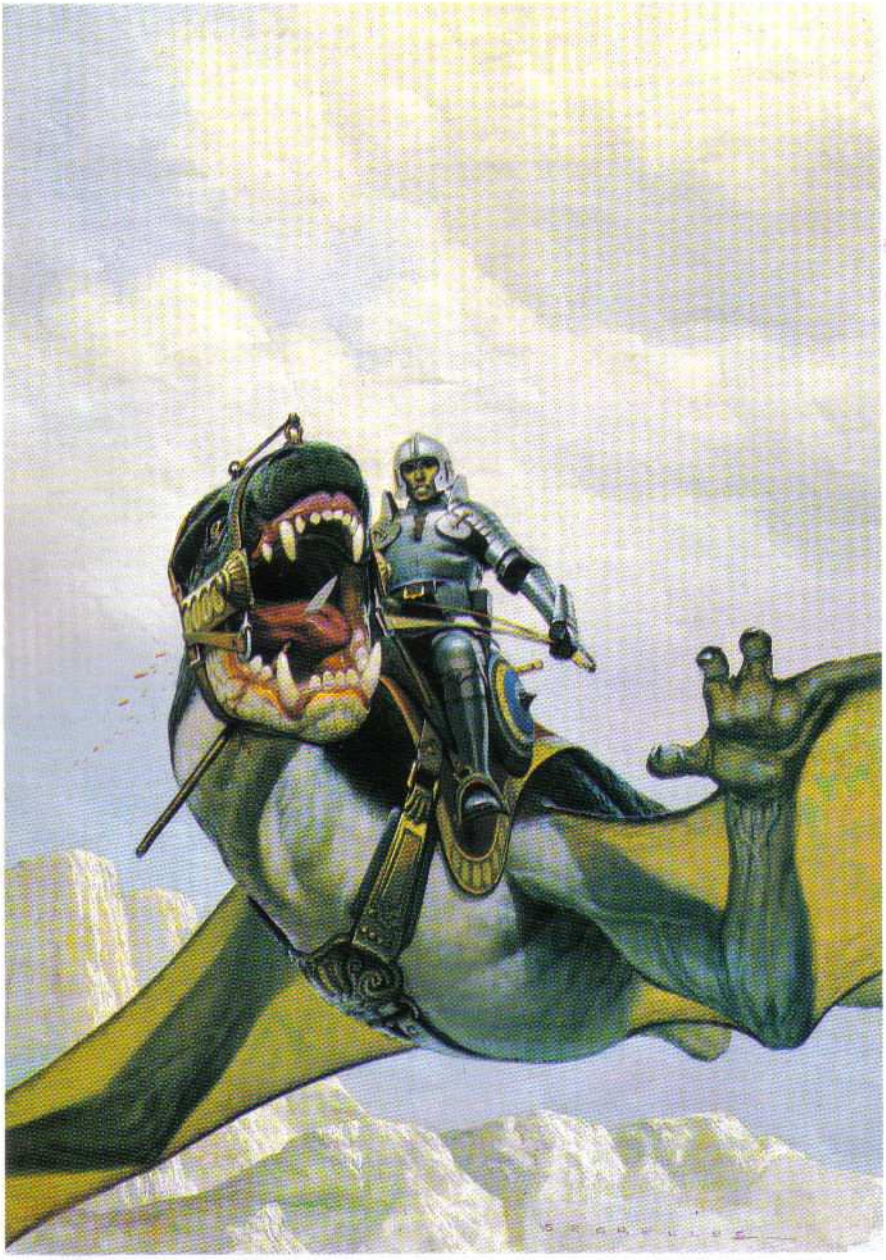
Nr 1

KRYSZTAŁY CZASU

PIERWSZA POLSKA GRA ROLE PLAYING

W NASTĘPNYM NUMERZE

☆



☆ Druga część systemu „Kryształy czasu"

☆ Trzy nowe postacie i przygody kapłan Agmar Białowłosy, barbarzyńca Sladum, półbóg Zagar

☆ Trzy przygody wprowadzające nowych bohaterów

☆ 10 przykazań Mistrza Gry

☆ Role playing na żywo

MIECZEM I MAGIĄ

Drodzy Czytelnicy!

Podobno najtrudniej jest zacząć, a my początek właśnie zrobiliśmy - oto oddajemy w Wasze ręce pierwszy numer miesięcznika Magia i Miecz. Jest to początek podwójny, eksperyment do kwadratu. Pismo jest nowe, ale nowością jest również temat, któremu mamy zamiar poświęcać większość uwagi - gry fabularne.

Tak śmiesznie się ostatnio porobiło na naszym rynku wydawniczym, że wystąpienie z każdą nową inicjatywą, próba wciśnięcia czytelnikom do rąk nowego tytułu, oznacza podjęcie ryzyka, o jakim jeszcze kilka lat temu wydawcy nie śnili nawet w najbardziej męczących nocnych koszmarach. My na szczęście nie mamy pretensji do wielkości, nie chcemy (a przynajmniej nie od razu) pokryć Polski równą warstwą egzemplarzy naszego magazynu - Magia i Miecz została pomyślana jako pismo typowo hobbystyczne o stosunkowo niskim nakładzie - więc być może w naszym przypadku to ryzyko jest nieco mniejsze. Swoje nadzieje na powodzenie wiążemy również z oryginalnością tematu - jakkolwiek na świecie już od dłuższego czasu znakomicie prosperują magazyny poświęcone grom fabularnym, w naszym kraju jesteśmy pierwszymi, którzy wchodzą do tego lasu. Jest to u nas obszar tak dziewiczy, że sami nie jesteśmy pewni czy to już las, czy dopiero rzadki zagajnik. Istnieje uzasadniona niestety obawa, że aby służyć zaspokojeniu potrzeby, będziemy musieli najpierw sami ją stworzyć. I bardzo dobrze, gdyż gry fabularne są tak znakomitą zabawą, tak pięknie potrafią zrelaksować, oderwać na jakiś czas od nielekkiej najczęściej rzeczywistości, że wprowadzając je na nasz rynek spełniamy tylko dobry uczynek, wykonujemy pracę społecznie użyteczną, jak to się ładnie określało w języku nie do końca jeszcze przebrzmiałym.

Pismo jest nowe, jego formuła właściwie nie została jeszcze ustalona. Ten pierwszy numer był robiony nieco na wariackich papierach, przez zespół tak skromny, że niemal nie zasługuje na tę nazwę i takimi środkami, jakie mogliśmy znaleźć w naszych pustych kieszeniach. To wszystko niestety musiało się odbić na jego jakości i to zarówno pod względem edytorskim, jak i merytorycznym. Wybaczcie nam, ale po prostu chcieliśmy zacząć, zrobić ten ponoć najtrudniejszy początek. Chcieliśmy stworzyć podstawę, na której będziemy mogli budować przyszły, ostateczny kształt pisma - nie decydując o nim samodzielnie, ale mając możliwość uwzględniania tych opinii, które są najważniejsze, najbardziej znaczące - czyli Waszych. Liczymy nie tylko na uwagi dotyczące kształtu pisma, jego pożądanej treści, ale również na pomoc merytoryczną, na artykuły i opinie o znanych Wam systemach gier fabularnych i nie tylko - również o grach strategicznych, planszowych, nawet komputerowych. Zdajemy sobie sprawę z tego, że w tej chwili nie mogą one dotyczyć produktów dostępnych na naszym, polskim rynku, gdyż takie po prostu nie istnieją, ale z czasem z pewnością to się zmieni. Bardzo chętnie poszerzylibyśmy zespół o stałych współpracowników, którzy wzięliby na siebie trud prowadzenia jakiejś określonej działki. Z niewysłowioną wprost radością powitamy także wszelkie sugestie, dotyczące sposobu rozprowadzania Magii i Miecza, wszelkie w tym względzie inicjatywy i pomoc. Słowem - liczymy na Was.

I na koniec kilka słów o treści tego numeru. Jest on w przeważającej części poświęcony systemowi fabularnemu Kryształy Czasu Artura Szyndlera. Zastanawiając się nad treścią pisma, dyskutowaliśmy na temat zasadności skupienia się na znanych nam systemach zachodnich, takich jak Advanced Dungeons and Dragons, Warhammer, GURPS czy Runequest. Ich wielką zaletą jest to, że są, istnieją od dawna w formie mniej lub bardziej kompletnej. Natomiast ich wadą jest to, że istnieją, ale nie tutaj, nie po polsku. I ta wada przeważa wszelkie zalety. Mamy nadzieję, że z czasem uda nam się wydać ich tłumaczenia, ale to jeszcze śpiewka przyszłości, może niezbyt odległej, ale jednak. Tymczasem od kilku lat odbywają się spotkania, sesje poświęcone systemowi całkowicie polskiemu, opracowanemu tutaj i w naszym języku - Kryształom Czasu. Postanowiliśmy więc, że ten właśnie system będzie, przynajmniej na początku, wiodącym w naszym piśmie. Żeby tak się stało, musimy go najpierw przedstawić, gdyż Kryształy Czasu mają z wielkimi systemami zachodnimi wiele cech wspólnych, ale najważniejszą wśród nich jest to, że również nie są szeroko dostępne. Zmieszczenie kompletnych zasad tak rozbudowanego systemu w jednym numerze pisma o naszej objętości jest oczywiście niemożliwe, chcemy jednak, żebyście mogli jak najszybciej zacząć grać, nawet nie posiadając jeszcze pełnej instrukcji. Dlatego obok części głównej zasad od razu, od tego numeru zaczynamy zamieszczać przygody, przeznaczone dla konkretnych, stworzonych przez nas postaci - teraz dla trzech i w następnym numerze, który powinien ukazać się bardzo szybko, za tydzień lub dwa, dla trzech dalszych. Te przygody oraz części zasad, zamieszczone w dwóch pierwszych numerach powinny już pozwolić na rozpoczęcie gry. Na razie w układzie dwójkowym, czyli Mistrz Gry i jeden gracz - później, w trzecim numerze, zamieścimy przygodę, w której wszystkie postacie będą już działały wspólnie. Zamieszczamy również przykłady kart, na które powinny być przeniesione wszystkie informacje o postaci. W kolejnych numerach Magii i Miecza będziemy drukować następne części systemu oraz przygody. Mamy nadzieję, że w ciągu najbliższego roku uda nam się wydać Kryształy Czasu w formie książki, w której wszystko będzie w jednym miejscu, poukładane i posegregowane. Na razie jednak robimy to, co leży w zakresie naszych możliwości, żebyście jak najszybciej mogli znaleźć się w magicznym świecie Orchii.

A więc - dobrej zabawy! I pamiętajcie - bez Was nie mamy szansy na przetrwanie. (tid)

MIECZEM I MAGIĄ

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM STRATEGICZNYM SF I FANTASY

Redaguje zespół: Jarosław Musiał, Jacek Rodek, Darosław J. Toruń
Wydawca MAG
Adres do korespondencji
„SFERA" Sp. z o.o.
WARSZAWA
ul. Madalińskiego 21/37
Skład *ComSet tel. 25-70-13*



ROBIN HOOD

Mam wrażenie, że Wydawnictwo "Sfera" zajęło już trwałe miejsce w polskim "biznesie" gier. Zdołało nie tylko przekazać miłośnikom określoną ilość swoich wyrobów, utrwalić w pamięci charakterystyczny znak firmowy, ale również wytworzyć swój własny styl. Polega on na starannym doborze gier i dobrym ich przygotowaniu edytorskim. Każda z nich posiada klarowną instrukcję, doskonale przygotowane, niemal gotowe do użycia elementy /żetony, plansze, karty/, pomysłowe rozwiązania "techniczne", no a przede wszystkim - nienaganne opracowanie plastyczne. Pudełka z grami przyjemnie bierze się do ręki, a niektóre z rysunków - na przykład postaci - bardzo bym chciał mieć w oryginale i powiesić sobie na ścianie. W każdym razie, nabywca otrzymuje za niezbyt w końcu duże pieniądze produkt o niewątpliwych walorach merytorycznych i estetycznych.

"Robin Hood" jest kolejnym potwierdzeniem tego "stylu »Sfery«". Nie będę się już zajmował opracowaniem plastycznym i technicznym - wszystko co napisałem wyżej odnosi się również do "Robin Hooda" - ale parę słów chciałbym poświęcić założeniom samej gry.

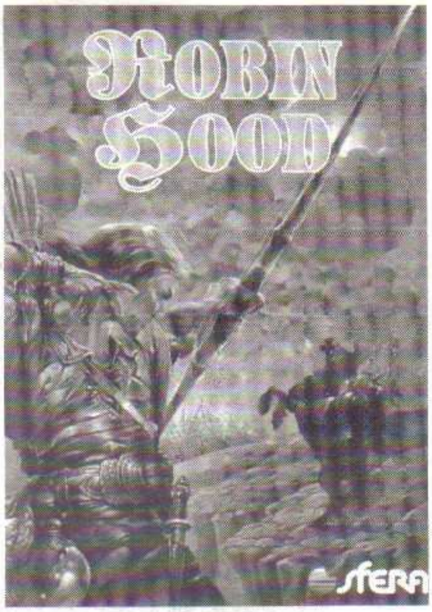
Kto jest jej bohatrerem, nie trzeba chyba wyjaśniać.

Ale... z którym Robinem mamy właściwie do czynienia? Tradycyjnym szlachetnym banitą, który walczył mieczem i sprytem, i którego ostatnio oglądaliśmy w "Robin Hoodzie - księciu złodziei"? Oczywiście, nie. Byłby to tylko miecz - a gdzie typowa dla fantasy magia? Omawiana gra nawiązuje raczej do wątku który wprawdzie nie funkcjonuje w oryginalnej legendzie o Robin Hoodzie, ale mimo to stał się niezwykle popularny dzięki niedawno wyświetlanemu serialowi.

Z niego właśnie autor zaczerpnął główny motyw gry - konieczność skompletowania świętych Mieczy i trzeba przyznać, że zrobił to nader zręcznie, wprowadzając również inne elementy magiczne - istotne w grze, a nie kłócące się z ogólną poetyką.

Jest to tym bardziej istotne i godne uznania, że gra nie jest licencyjnym produktem, przetłumaczonym i adaptowanym przez "Sferę", ale w pełni polskim, oryginalnym. Jej autor, Adrian Markowski, bardzo starannie i pomysłowo skompilował wątki legend - arturiańskiej i o Robin Hoodzie - dodał motywy z mitologii celtyckiej, połączył je z wątkami serialowymi i dostosował wszystko do potrzeb gry.

Trzeba przyznać, że udało mu się dobrze zespolić elementy "heroiczne" z "magicznymi", a przyjęte założenia gry - cel, postacie, wydarzenia - pozwalają prowadzić grę



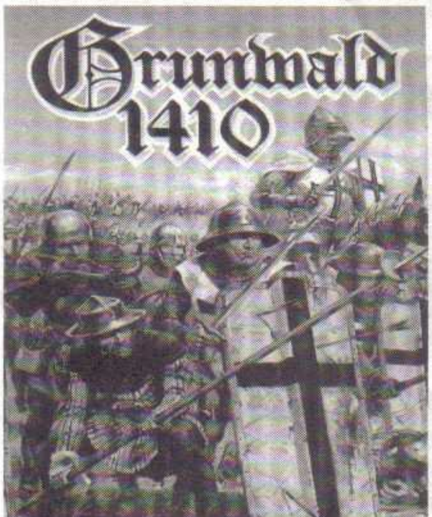
w dobrym tempie, bez przestojów, wątpliwości i sytuacji oczywistych. W tej ostatniej kwestii chodzi mi przede wszystkim o to, że w czasie rozgrywki, jej rezultat często prawie do końca pozostaje niepewny i należy zachować czujność, "przegląd sytuacji" oraz zmysł taktyczny niemal do ostatniego momentu.

Na płynność gry ma również duży wpływ charakterystyczna dla sfery klarowność instrukcji. Wystarczy ją dwa razy uważnie przeczytać, potem zaglądać w czasie dwóch pierwszych gier, no a przy następnych właściwie nie będzie już potrzebna.

Oczywiście, prostota jest czasami przysłowiowym kijem o dwóch końcach, w niektórych bowiem sytuacjach może graniczyć

GRUNWALD 1410

„Grunwald 1410" jest kolejną, wydaną przez firmę DRAGON, grą wojenną, rekonstruującą bitwę, która rozegrała się na polach, leżących w okolicach Stęborku i Łodwigowa, pomiędzy wojskami zakonu krzyżackiego a połączonymi siłami Polski i Litwy.



Gra toczy się na olbrzymiej planszy, przedstawiającej mapę terenu, który był teatrem dramatycznych zmagań przed blisko 600 laty. W grze uczestniczy ponad 200 żetonów, symbolizujących oddziały, które brały udział w bitwie. Po stronie Zakonu są to chorągwie krzyżackie oraz posiłkujące je oddziały gości z Europy Zachodniej. Wojska sprzymierzone reprezentowane są przez jednostki: polskie, litewskie oraz tatarskie. Wszystkie oddziały kawalerii posiadają historyczne nazwy, pochodzące najczęściej od imienia dowódcy bądź rejonu, w którym dokonywano zaciągu.

Przepisy gry są średnio skomplikowane i ich opanowanie nie powinno sprawiać problemów nawet początkującym graczom. Gra przeznaczona jest zasadniczo dla dwóch osób, chociaż ze względu na dość znaczną liczbę występujących jednostek zalecane jest uczestnictwo większej ilości graczy.

Szanse obydwu stron na odniesienie zwycięstwa są dość wyrównane, jakkolwiek atuty możliwe do wykorzystania przez każdego z graczy są nieco odmienne. Jazda gracza dowodzącego wojskami Zakonu góruje zdecydowanie nad przeciwnikiem siłą swego uderzenia. Ponadto Krzyżacy posiadają możliżliwość rozmieszczenia licznych pułapek w postaci wilczych dołów, które przy umiejętnym ustawieniu mogą okazać się groźną zaporą przeciwko oddziałom jazdy polskiej. Słabą stroną armii krzyżackiej jest system dowodzenia, który w dużym stopniu uniemożliwia skuteczne kierowanie walką na całym odcinku frontu. Wojska polsko-litewskie liczebnie znacznie przewyższają oddziały przeciwnika, ustępują im jednak pod względem siły bojowej (szczególnie jednostki litewskie i tatarskie). Słabość tych oddziałów jest jednak w dużym stopniu rekompensowana ich dość dużą ruchliwością i manewrowością. W otwartym starciu ze zwartymi szykami jazdy zakonnej lekka kawaleria szybko ulega rozbiciu, lecz z chwilą, kiedy szyk wojsk krzyżackich zostaje zmieszany i poszczególne oddziały walczą w odosobnieniu, przewaga lekkiej jazdy litewsko-tatarskiej jest bezsporna. Dodatkowym atutem, jaki posiadają sprzymierzeni, jest skuteczny system dowodzenia, który zapewnia oddziałom maksymalną aktywność na dużym obszarze walki.

„Grunwald 1410" symuluje bitwę, w której zderzyły się czołowo olbrzymie masy wojsk. Odtworzenie starcia o takim właśnie charakterze z reguły obniża atrakcyjność gry, czyniąc z niej typową „przepychankę", podczas której niemożliwe jest zastosowanie błyskotliwego manewru, który pognębiłby przeciwnika. Istotnie, wrażenie takie odnosi się

z umownością. Jeden przykład to choćby jazda konno.

Rozumiem, że gdyby nie "pospieszać" jeźdźca co dwie kolejki, miałby on zbyt dużą manewrowość, ale tak naprawdę, to te konie musiałyby być strasznymi chabetami.

Najbardziej jest to jednak widoczne w sposobie toczenia walki. Jest pomysłowy, bardzo dynamiczny i dobrze oddaje losowy charakter starcia, a co najważniejsze, całkowicie oryginalny /ja przynajmniej z niczym podobnym dotąd się nie spotkałem/. Ale i tu mamy klasyczny przypadek "coś za coś".

Względna prostota, dynamizm wywołała znowu pewne uproszczenia. Na przykład nastąpiło pewne zunifikowanie broni i rodzajów walki. A przecież łuk dobry jest w walce na dystans, ale kiedy dochodzi do walki wręcz, wart jest tyle co cisowy kij, miecz zaś niewiele zrobi stojącemu w nieco większej odległości łucznikowi. Cóż, realizm pada tutaj ofiarą "uśrednienia", ale warto pamiętać, że walka jest tylko jednym z wielu elementów gry.

Bez względu jednak na te zastrzeżenia, można pogratulować autorowi pomysłowości. Jest to sprawna, wciągająca gra, do której chętnie się wraca i w którą może zagrać zarówno miłośnik gier planszowych "w ogóle", jak też ktoś, kto uznaje jedynie gry z wątkami fantastycznymi. Podobnie dosyć szeroka może być rozpiętość wieku. Mam wrażenie, że da sobie z nią radę czternastolatek, a górnej granicy po prostu nie ma. Sam grałem już parę razy w Robin Hooda" i mogę stwierdzić, że choć trudno mnie i moich patrnerów uznać za ludzi nawet względnie młodych, wcale się przy tym nie nudziliśmy. Czego i wam życzę.

Emil Trapowski

---

po rozstawieniu całości sił na planszy — wielka liczba oddziałów, ustawionych w kilku liniach naprzeciw siebie. Sytuacja zmienia się jednak diametralnie z chwilą rozpoczęcia walki. Po kilku etapach na planszy panuje zupełny zamęt, masy rozbitych wojsk mieszają się z oddziałami idącymi do bitwy, następują pościgi i okrążenia — trzeba nie lada wysiłku, rozwagi i mocnych nerwów, aby zapanować nad chaosem. Nawet wytrawni i doświadczeni gracze mogą mieć problemy z opanowaniem sytuacji i kontrolowaniem przebiegu bitwy.

Pomimo rozbudowanych przepisów sama rozgrywka wolna od skomplikowanych procedur przebiega dość szybko, nie nużąc graczy żmudnymi czynnościami.

Grę opracowano starannie nie tylko pod względem historycznym, zadbano również o jej estetykę i szatę graficzną, jedynym mankamentem wydaje się konieczność samodzielnego klejenia i rozcinania żetonów.

MR

Recenzja

Cztery mini-gry "Sfery"

Nie ulega raczej wątpliwości, że "Sfera" do tej pory nawięcej uczyniła dla promocji gier fantasy i SF. Wystarczy przecież wspomnieć całą serię "Magii i Miecza", "Przekleństwo Mumii" czy też uroczego "Wampira". Teraz z kolei wprowadziła zupełnie nowy rodzaj gier.
Ostatnio ukazały się mianowicie cztery gry "kieszonkowe" - niewielkiego formatu broszurki, kartoniki z żetonami i plansze 35x21 cm. - w eleganckiej foliowej torebce. Wszystkie cztery - "W cieniu Staurna", "Kosmiczna wojna", "Wojna w Arktyce" oraz "Potyczka" są grami batalistycznymi, z tym że trzy pierwsze rozgrywają się w przyszłości: na księżycu Saturna, w kosmosie i w Arktyce XXI wieku, natomiast "Potyczka" toczona jest metodami bardziej konwencjonalnymi - na miecze, topory, łuki i temu podobną broń historyczną. Różnica polega jednak nie tylko na tym czym i kiedy walczymy, ale jak wyjaśnię to później, jest o wiele bardziej zasadnicza, dotyczy bowiem samych założeń gry.
Koncepcja i przeznaczenie trzech pierwszych gier są, powiedzmy, standardowe. Gracze otrzymują to co zawsze - zasady, założenia scenariusza, żetony i mapy, a potem rozgrywają swoje wojny. Pod tym względem wszystkie trzy gry są istotnie bardzo dobre. Mają stosunkowo proste zasady, które jednak pozwalają dobrze symulować sytuacje wynikające ze scenariusza, specyfiki teatru wojennego i posiadanego sprzętu, a także, jak na przykład w grze "W cieniu Saturna", umożliwiają opracowanie własnych, wariantowych scenariuszy. Kiedy już opanuje się reguły postępowania, metody posługiwania się tabelami i wszelkie inne "techniczne" elementy gry /a nie powinno sprawiać to większych trudności/, ma się zagwarantowane zajęcie na wiele kolejnych seansów. I co istotne, "kieszonkowe" wymiary gier, wcale nie oznaczają, że emocje również są zminiaturyzowane. Wręcz przeciwnie - w porównaniu z "pełnowymiarowymi" grami, w których rozmieszczenie jednostek, ich ruch zajmują niekiedy strasznie dużo czasu - tutaj rozgrywki przypominają raczej prowadzone w dużym tempie "wojny błyskawiczne", gdzie starcia następują szybko po wprowadzeniu jednostek do walki. Warto jednak zwrócić uwagę, że nie ma to nic wspólnego z prymitywną łomotaniną. Jeżeli chce się odnieść sukces, należy wykazać się sporymi zdolnościami taktycznymi, umiejętnością wykorzystywania atutów terenu i sprzętu, a także przewidywania rozwoju sytuacji. Wszelkie ataki "na załmanie karku" kończą się zazwyczaj w dość opłakany sposób.
Jak już wspomniałem, omawiane do tej pory gry, układem, koncepcją nie odbiegają od znanego już standardu gier batalistycznych, takich jak "Kreta", "Bzura", i inne. Różnica polega jedynie na rozmiarach, realiach i szybkości toczenia rozgrywki.
"Potyczka" natomiast jest grą, której założenia i cele są zupełnie inne. W mniejszym stopniu jest to gra "sama w sobie", bardziej natomiast stanowi ona uniwersalną metodę.

Stanisław Belina



KRYSZTAŁY CZASU

AUTOR SYSTEMU
ARTUR SZYNDLER

Zapraszamy Was do krainy gier fabularnych. Mamy przyjemność przedstawić oryginalny, całkowicie polski system. Ten krótki wstęp przeznaczony jest dla tych, którzy dotychczas w ogóle nie zetknęli się z grami fabularnymi, którzy nie wiedzą czym to się je. Bardziej doświadczeni gracze, tacy, którzy mieli już okazję zapoznać się z innymi systemami jak DUNGEONS AND DRAGONS czy WARHAMMER, mogą go pominąć i od razu przejść do części głównej systemu.

Gra fabularna daje szansę na przyjemne spędzenie czasu w towarzystwie, na wspólną zabawę - jej celem jest przeżywanie egzotycznych, fantastycznych przygód w magicznych światach. Gry fabularne należą do gier zespołowych i przynoszą największą przyjemność, gdy bierze w nich udział 4-6 osób. Słuchając rozmów graczy, utożsamiających się ze swymi wyimagowanymi bohaterami ma się wrażenie uczestnictwa w słuchowisku radiowym. Jeśli ponadto każdy z uczestników korzysta z metalowych figurek, gra nabiera większego realizmu i dzięki temu staje się znacznie bardziej zabawna. Każdy z uczestników gry może wybrać jedną z dwóch głównych ról: prowadzić swego bohatera lub zostać Mistrzem Gry, czyli kimś, kto wymyśla fantastyczne światy, tworzy przygody i spełnia w nich rolę głównego arbitra. Mistrzowie Gry, którym brakuje inwencji lub czasu mogą korzystać z gotowych scenariuszy, drukowanych w naszym magazynie. Najlepszym rozwiązaniem jest jednak nabycie doświadczenia zarówno jako Mistrz Gry, jak i poszukiwacz przygód.

Zadaniem gracza Kryształów czasu jest utożsamienie się ze swoim, żyjącym w świecie gry bohaterem i aktywny wpływ na przeżywane przez niego przygody. Psychiczne cechy Twojego poszukiwacza przygód nie muszą odpowiadać cechom Twojej osobowości; wręcz przeciwnie, zawsze należy wypróbować nowe, obce Ci zachowania. Wyobraź sobie takie postaci jak książę lub czarnoksiężnik. Z iloma z nich spotkałeś się w życiu? Światem gry kieruje Mistrz Gry. W trakcie rozgrywki gracze przeżywają przygody i wydarzenia wykreowane właśnie przez niego. Sprawuje on kontrolę także nad innymi, występującymi w grze istotami, które mogą stanąć ci na drodze - potworami, wszelkiego autoramentu przeciwnikami lub sprzymierzeńcami, itp.

Reguły gry

Reguły gry Kryształy czasu tworzą ustaloną rzeczywistość, która łączy graczy i sprawia, że świat gry jest zrozumiały. Zasady te regulują przebieg gry w możliwie najbardziej dokładny sposób, decydują o zdobywanym przez poszukiwaczy przygód doświadczeniu, o ich szansach na powodzenie. Pozwalają na rotrzygnięcie ewentualnych sporów i zastrzeżeń graczy, dotyczących ich zachowań w świecie Kryształów czasu. Przypuśćmy, że Twój bohater chce otworzyć drzwi i wejść do pokoju, a MG oznajmia, że są one zamknięte na klucz. Gracz nie może po prostu stwierdzić, że je otwiera - o tym czy mu się to uda i w jaki sposób będzie mógł tego dokonać decydują reguły gry. O rezultacie podjętej akcji zwykle rozstrzyga wynik rzutu kością, porównywany z odpowiednimi, określonymi liczbowo umiejętnościami postaci. Oczywiście o powodzeniu podejmowanych przez postaci działań decyduje nie tylko ślepy los, czyli wynik rzutu kostką, ale również, a może przede wszystkim, inwencja gracza, jego pomysłowość, generalna, przyjęta w grze strategia. Podsumowując, Kryształy czasu stanowią ciąg wzajemnych oddziaływań między graczami, którzy kierują stworzonymi według śliśle określonych reguł poszukiwaczami przygód, a Mistrzem Gry, kierującym światem, w którym ci poszukiwacze żyją. Większą część gry stanowią dialogi - gracze mówią głosem swoich bohaterów, sterują ich zachowaniami i reakcjami, a Mistrz Gry określa czy są one zgodne z regułami gry i z logiką stworzonego przez niego świata.

Przebieg gry

Na Mistrzu Gry ciąży odpowiedzialność za przygotowanie scenariusza przygody i obiektywne jej prowadzenie. Na przykład na początku gry może on po prostu stworzyć kompleks jaskiń, zamieszkałych przez nieprzyjazne potwory czy bandytów i wprowadzić tam graczy. Jednak musi pamiętać o tym, by przeciwnicy byli wystarczająco sprytni i przebiegli, w przeciwnym razie gra stanie się nudna. Jednocześnie jego obowiązkiem jest przestrzeganie zasad sprawiedliwości i powstrzymanie się od arbitralnych decyzji, wymierzonych przeciwko graczom, nawet gdy uda im się w końcu pokonać wszelkie postawione na ich drodze przeszkody. W miarę nabywania przez Mistrza Gry doświadczenia może on budować coraz bardziej złożone scenariusze. Kryształy Czasu są elastycznym systemem, pozwalającym na tworzenie wielu baśniowych światów. Jednak muszą one być ciekawe i oryginalne, w przeciwnym razie gracze je porzucą.

Gracz

Pierwszym przykazaniem gracza jest prowadzenie bohatera zgodne z jego charakterem i ograniczeniami, którym on podlega. Nawet jeśli gracz jest wspaniałym chemikiem, jego poszukiwacz nie może założyć sklepu alchemicznego bez uprzedniego zdania odpowiednich, obowiązujących w świecie gry egzaminów. Umie-

jętność utożsamiania się z prowadzoną postacią decyduje o przyjemności jaką gra może przynieść. Po kilku sesjach poruszanie się w gąszczu zasad, tworzących system gry stanie się łatwiejsze. Wystarczy, jeśli przed startem gracze będą zaledwie pobieżnie się w nich orientowali, powinni jednak dość dobrze zdawać sobie sprawę z możliwości i ograniczeń swojej postaci. Muszą przy tym pamiętać, że w trakcie rozgrywki będą one ulegać czasem dość zasadniczym zmianom.

Współpraca i współzawodnictwo

Grupa wzajemnie ze sobą współpracujących osób może stworzyć daleko bardziej interesujący świat niż jedna osoba. Podstawową zasadą jest zgodna współpraca graczy dla osiągnięcia wspólnego celu - pokonania przeciwnika czy też niekorzystnego układu sił, będącego pod kontrolą Mistrza Gry. Poszukiwacze przygód nie przeżyją spotkania z grupą potworów, jeśli nie będą wzajemnie sobie pomagać i wykorzystywać dla wspólnego dobra swoich, czasem bardzo różnych umiejętności. Współpracować muszą nie tylko poszukiwacze, ale i sterujący nimi gracze. Złym nawykiem, który może doprowadzić nawet do rozpadu grupy jest np. wyśmiewanie się z tych, których postacie miały pecha, którym coś się nie udało. Jeśli masz pomysł, który można zastosować w danej sytuacji - podziel się nim z innym graczem, powstrzymując się od uwag. Wzajemne animozje z realnego świata nie mogą przenosić się do świata gry. Współpraca musi istnieć także między graczami, a Mistrzem Gry. On też chce się bawić, dlatego gracze powinni skierować swoje siły raczej przeciwko światu gry, niż jej Mistrzowi. MG powinien interesować się opiniami graczy na temat gry, a gracze z kolei powinni wspólnie rozwiązywać pojawiające się wątpliwości i wypróbowywać nowe rowiązania. Decyzje Mistrza Gry są zawsze ostateczne i rostrzygające. Kiedy twardo obstaje on przy swoim zdaniu, gracze powinni ustąpić. Dobrym jednak zwyczajem jest wypracowywanie rozwiązań spornych sytuacji drogą dyskusji, pod warunkiem, że te rozwiązania nie kolidują z ogólnymi zasadami gry bądź z przyjętą przez MG logiką przygody. W grach fabularnych nie ma konkretnych zwycięzców - nie wygrywa jej Mistrz Gry, czy grupa poszukiwaczy przygód. Wygraną jest ukończenie przez poszukiwaczy misji lub wyprawy, rozwiązanie postawionego przed nimi problemu. Jedynymi przegranymi są ci, którzy giną w sposób ostateczny i wypadają z gry. Nawet wtedy satysfakcją może być świadomość przetrwania w pieśniach bardów i legendach. Pamiętajcie, że podstawowym celem gry jest zabawa.

Życie i śmierć

Niebezpieczeństwo jest solą życia poszukiwacza. Można znaleźć pewną dozę satysfakcji w życiu spokojnym i ustabilizowanym, jednak główną atrakcją gry jest możliwość sprawdzenia poszukiwacza w sytuacjach niebezpiecznych, grożących utratą życia. W realnym świecie umrzeć można tylko raz i nikt się do tego doświadczenia nie kwapi, natomiast gra pozwala nam bez strachu stanąć oko w oko ze śmiertelnym niebezpieczeństwem, bez żadnych rzeczywistych, fizycznie przez nas odczuwalnych konsekwencji. Ale nawet bez rzeczywistego ryzyka będziesz się cieszył, gdy twój bohater zwycięży i rozpaczał, gdy umrze. Graczy łączą z poszukiwaczami mocne, prawdziwe więzi - im dłużej gracz prowadzi swojego bohatera, poznając wszystkie jego dobre i złe strony, wiedząc jak osiągnął sławę i rozgłos, tym bardziej odczuje jego stratę. Z tego powodu nigdy nie należy angażować się w grę do końca i bez reszty. Konieczne jest utrzymanie pewnego dystansu. Bez względu na to, jak rzeczywista może wydawać się gra, jest to tylko świat wyobraźni. Prowadź jednak swoich poszukiwaczy z odwagą i bez strachu, w sposób, w jaki sam chciałbyś żyć, gdyż im więcej możesz stracić, tym większą będziesz odczuwał radość z sukcesu.

Kilka słów o wyprawie

Wyprawa jest poszukiwaniem, zwykle trudnym i długim. Wiąże się z podróżami, magią i zapierającym dech w piersiach niebezpieczeństwem. Nagrodą jest osiągnięcie celu, przegraną - utrata nadziei. Śmierć nie przerywa wyprawy, ponieważ opowieści o heroiźmie i odwadze poległych inspirują następnych poszukiwaczy przygód do podjęcia wyzwania, któremu inni nie sprostali.

Poszukiwacze, ryzykujący jedynie kilka mniej lub bardziej niezpiecznych spotkań, chcący spenetrować jakieś, mniejsze czy większe, podziemia i ewentualnie zarobić trochę grosza biorą udział w przygodzie, ci natomiast, którzy cele stawiają przed sobą wielkie - generalne pokonanie zła, zniszczenie jego źródła na jakimś obszarze - biorą udział w wyprawie. Wyprawa jest więc pojęciem szerszym, mogącym w grze obejmować szereg przygód, w tracie których postacie realizują poszczególne etapy, cele cząstowe, które w rezultacie złożą się na wykonanie głównego, stającego przed całą wyprawą zadania.



TABELA SKRÓTÓW

CH - Charyzma
ŻYW - Żywotność
SF - Siła fizyczna
ZR - Zręczność
SZ - Szybkość
INT - Inteligencja
MD - Mądrość
PR - Prezencja
WI - Wiara
WYT - Wytrzymałość
MG - Mistrz Gry
TR - Trafienie
RTR - Rzeczywista szansa trafienia
UM - Umiejętności magiczne
PM - Potencjał magiczny
POZ - Poziom doświadczenia
PD - Punkty doświadczenia
OB - Obrona
AOdp. - Antyodporność
AMg. - Antymagia
ENŻ - Energia życiowa
ZW - Zauważenie
SKUT - Skuteczność broni
WYP - Wyparowania
Baz. - Bazowa

BPsych. - Bazowa odporność psychiczna
BFiz. - Bazowa odporność fizyczna
odp. - odporność
sg. - segment
r. - runda
Biegł. - biegłość
szt. zł. - stuka złota
K - kostka do gry
kł. - kłute
tn. - tnące
ob. - obuchowe
ew. - ewentualnie
akt. - aktualnie
b. - bonus
dz. - dziennie
pr. db. - praworządny dobry
pr. zły - praworządny zły
ntr.db. - neutralny dobry
ntr.ntr. - neutralny.neutralny
ntr. zły. - neutralny zły
cht. ntr. - chaotyczny neutralny
cht. db. - chaotycny dobry
cht. zły - chaotyczny zły

OPIS ORCHII

Świat, w którym wasi bohaterowie urodzili się, żyją i po którym wędrują od przygody do przygody nazywa się Orchia. Świat to bardzo stary, rządzący się prawami stanowionymi zarówno przez jego mieszkańców, jak i przez bogów, regułami, które u swego źródła mają w równym stopniu przyziemne prawa natury, jak i nieogarnione siły magii, wszechobecnej, odciskającej swe piętno na każdym niemal przejawie życia. Świat, który obok wielu ras humanoidalnych zamieszkują mityczne potwory, gdzie obok tętniących życiem miast znaleźć można ruiny świadczące o cywilizacjach dawno wymarłych i przez wszystkich zapomnianych.

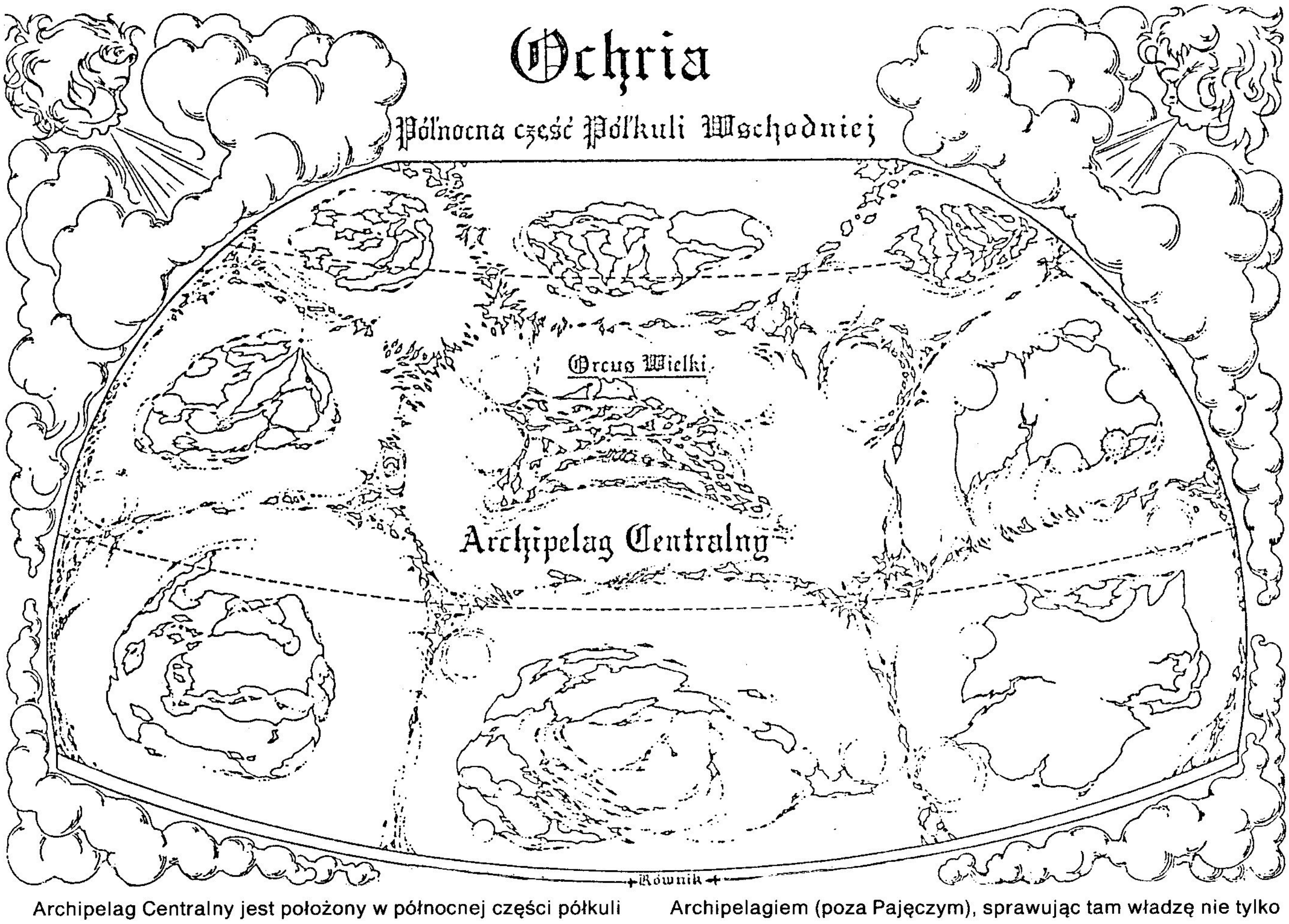
W wyniku działania ogromnych sił, mocy zarówno naturalnych, jak i boskich wygląd Orchii często ulegał radykalnym zmianom. W tej chwili planeta podzielona jest na dwie główne części.

Jedną z nich jest półkula wschodnia - od niezliczonych lat owiana tajemnicą, dla zwykłych śmiertelników nieznana i nieosiągalna. Strzępy zachowanej wiedzy pozwalają przypuszczać, iż znajduje się tam legendarny Ocean Burz i niedostępny Zapomniany Kontynent...

Druga półkula (zachodnia) to ogromne ziemiomorze podzielone na 10 archipelagów. Najbardziej cywilizowanym z nich jest Archipelag Centralny, a szczególnie jego największa wyspa - Orcus Wielki. Jest to miejsce specjalne, gdyż właśnie tutaj, na Orkusie rozpoczynają się wszystkie przygody...

Podstawową rośliną jadalną na Orkusie, stanowiącą główny pokarm nie tylko wszystkich osiadłych ras, ale i zwierząt roślinożernych jest bogata w składniki odżywcze, szybko rosnąca odmiana agawy - wysoka na metr, o grubych, długich i soczystych liściach.

Najpospolitszą humanoidalną rasę Orchii stanowią orki, wraz ze swymi mieszańcami (półorki), pobratymcami (gobliny, hobgobliny) i kanibalistycznymi wynaturzeniami (orkony, gobory, hobgory). Od niepamiętnych czasów rządziła nimi, ustanawiając wszędzie własne prawo arystokratyczna podrasa Uruk-hai. Dziesięć do dziś nie wygasłych rodów Uruk-hai urosło w taką siłę i moc, że wódz jednego z nich został najmłodszym i jednym z najpotężniejszych bogów Orchii, przyjmując imię Katan. Odtąd wszyscy wodzowie rodów, z których każdy rządzi innym Archipelagiem, przyjmują to imię, uważając się za jego potomków i zarazem wcielenia. Mimo ogromnej ilości zamieszkujących Orchię ras, orkom pod wodzą Katanów udało się wszystkie je podporządkować i ustanowić sprawiedliwe, choć srogie rządy. Każda rasa ma zapewnioną wolność i prawo życia według własnych zasad i zwyczajów, aczkolwiek musi się podporządkować woli i zwierzchnictwu rządzącego rodu Uruk-hai. Łagodne, sprawiedliwe i często protekcyjne traktowanie obcych ras w zamian za oficjalne uznawanie władzy Katanów po wielu wojnach doprowadziło do powstania wielorasowej, pozbawionej antagonizmów i w miarę spójnej cywilizacji. Każdy Katan rządzi innym



Archipelag Centralny jest położony w północnej części półkuli zachodniej, nieco na północ od zwrotnika. Wokół niego leży 8 symetrycznie rozrzuconych Archipelagów, z których 3 południowe znajdują się na wysokości równika, a 3 północne leżą w okolicach koła podbiegunowego. Te 9 archipelagów otacza zewsząd i oddziela od siebie najstarszy, najstraszliwszy i najbardziej tajemniczy archipelag Orchii, zwany Pajęczym. Na południe od równika tworzy on miniaturowy kontynent - Angchor (Śmierci).

Klimat Orcusa Wielkiego i innych wysp Archipelagu Centralnego, a więc tego obszaru, na którym rozgrywane będą przygody jest porównywalny z klimatem morskim strefy zwrotnikowej i umiarkowanej dzisiejszej Ziemi.

Archipelagiem (poza Pajęczym), sprawując tam władzę nie tylko nominalną, ale i rzeczywistą. W utrzymaniu posłuszeństwa pomaga mu to, iż świat ten zamieszkuje wielka liczba istot dzikich i niebezpiecznych, więc miasta wręcz domagają się, by na ich terenie stacjonowały garnizony orków. Katanowie, przestrzegający polityki nie mieszania się do spraw miejscowych władców, często spełniają rolę sędziów i rozjemców w lokalnych konfliktach. Chociaż z natury są okrutni i bezlitośni, doskonale zdają sobie sprawę z tego, że aby utrzymać władzę nad wszystkimi mniejszymi społecznościami muszą być dla nich pożyteczni i niezbyt uciążliwi.

Legenda Kryształów Czasu

Historia Orchii rozpoczyna się od legendy o 13 Kryształach Czasu. Głosi ona, że te Kryształy powstały u zarania dziejów, podczas stworzenia Pierwszej Sfery Materialnej przez działające zgodnie, po raz pierwszy i na razie ostatni, największe siły dobra, zła i neutralności, potęgi światła, ciemności, żywiołów i chaosu. Każdy Kryształ to ogromna, przezroczysta, kryształowa kula, wewnątrz której znajdują się trzy Kule Mocy - Zielona, dająca życie; Czerwona, sprowadzająca śmierć i Czarna, przynosząca zapomnienie. Kryształy są tak potężnymi artefaktami, dysponują tak wielką mocą magiczną i władzą nad przeznaczeniem, że ich nieumiejętne użycie grozi naruszeniem równowagi elementarnych, leżących u podstaw stworzenia sił, co może prowadzić do zniszczenia, odejścia w niebyt i zapomnienia całych krain, światów czy nawet Sfer Egzystencji. Moc ta nie oszczędza nawet bogów.

Niezliczone legendy opiewają potęgę, jaka staje się udziałem tego, kto wejdzie w posiadanie Kryształu i zawładnie jego mocą. W każdej z nich można odnaleźć nowe elementy, nowe aspekty tej mocy, jednak wszystkie zgodnie stwierdzają, że Władca Kryształu staje się nieśmiertelny, zachowuje wieczną młodość i jego życzenie zawsze jest spełniane.

Posiadacz Kryształu nie od razu staje się jego Władcą. Wpierw musi przetrwać tzw. Próbę Istnienia, czyli przezwyciężyć moc Kryształu oraz mieć go w swoim posiadaniu przynajmniej przez rok, uniemożliwiając wszystkie próby odebrania. Jakkolwiek samego Kryształu w żaden sposób nie można zlokalizować, to wiele potężnych istot z dużą łatwością odnajduje osoby, które się z nim zetknęły, widziały go lub cokolwiek o nim wiedzą. Można być pewnym, że każda wzmianka o pojawieniu się Kryształu spowoduje natychmiastową reakcję nadnaturalnych potęg i że zaangażują one całą swą moc w odnalezienie i zawładnięcie Kryształem. Istnieje bardzo często przytaczana legenda, która głosi, że jeden z Kryształów Czasu został kiedyś ukryty na Orchii, na największej z centralnie położonych wysp tego świata...

KOSTKI DO GRY

W Kryształach Czasu używany jest właściwie tylko jeden typ kostek - kostki dziesięciościenne. Mimo tego został zachowany tradycyjny dla gier fabularnych (choć spolszczony) sposób określania przedziału, w jakim musi się mieścić wymagana w danym momencie liczba losowa. Sposób ten najlepiej wyjaśnić na przykładach. A więc - jeśli np. wymagane będzie wyrzucenie liczby z przedziału od 1 do 10 oczek, w tekście zostanie to określone jako rzut k10 czyli rzut **kostką 10**-ścienną; liczba z przedziału od 2 do 20 oczek to 2k10 - czyli rzut dwiema kostkami 10-ściennymi i zsumowanie wyników; 2k5 to rzut dwiema kostkami 5-ściennymi i zsumowanie wyników (czyli przedział od 2 do 10) - kostek 5-ściennych oczywiście nie ma, rzucamy więc 10-ścienną, wynik dzieląc na 2 i, jeśli trzeba, zaokrąglając w górę; i tak dalej... W ten sposób można generować liczby losowe, mieszczące się w każdym z potrzebnych tu przedziałów.

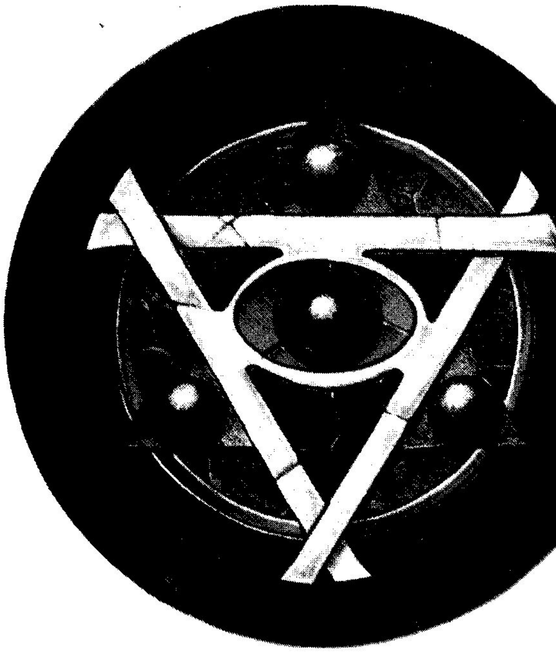
Czasem pojawi się konieczność użycia tzw. modyfikatorów wyniku rzutu. Są to liczby dodawane **na końcu** do uzyskanej normalną drogą liczby losowej, na przykład - określenie 5k10+8 oznacza, że należy rzucić 5 kostkami 10-ściennymi (oczywiście równie dobrze można rzucić 5 razy jedną kostką), wyniki zsumować i **do uzyskanej sumy dodać 8.**

Podstawowe miejsce w Kryształach Czasu zajmuje rzut k100, generujący liczbę losową, mieszczącą się w przedziale od 1 do 100. Jest to tzw. rzut procentowy i będzie wymagany wszędzie tam, gdzie pojawi się symbol %, a mowa będzie np. o szansie. Jest on wykonywany dwoma kostkami 10-ściennymi, najlepiej o różnych kolorach, z których jedna odczytywana jest jako dziesiątki, a druga jako jedności. Rzut k100 jest również wykorzystywany przy losowaniu liczb, mieszczących się w innych dziwnych przedziałach, np. k50 (przedział od 1 do 50) to k100 podzielone na 2 i wynik zaokrąglony w górę.

Podczas lektury instrukcji niejednokrotnie natkniecie się na dość dziwną konstrukcję słowną, wyglądającą np. tak: rzut na Wytrzymałość albo udany rzut na Odporność. W gwarze gier fabularnych oznacza to, że należy wykonać rzut procentowy, a uzyskany rezultat porównać z wymienionym współczynnikiem. **Za rzut udany uważa się taki wynik, w którym liczba oczek jest mniejsza od wymienionego współczynnika lub mu równa, zaś za nieudany - gdy liczba oczek jest od niego większa.**

Wyrzucenie od 96 do 100 oczek **zawsze** oznacza rzut nieudany, bez względu na wielkość współczynnika, do którego ten rzut jest porównywany. Z tego powodu wymagany jest rzut k100 również w odniesieniu do współczynników, które są wyższe niż 100. Jednak w tym przypadku, jeśli rzut będzie nieudany (ponieważ wynik jest wyższy od 95) gracz może następny raz rzucić k100 i porównać wynik z tą liczbą, o którą współczynnik przewyższa 100. Przy współczynnikach większych od 200 gracz ma prawo do trzech rzutów, większych od 300 - do czterech, itd.

I jeszcze jedno - używane w tekście skróty 1/10, 1/2, 1/20, itd. nie mają nic wspólnego z rzutami kostką, oznaczają po prostu ułamek i należy je odczytywać jako dokładnie jedną dziesiątą, jedną drugą czy jedną dwudziestą część czegoś tam (zwykle współczynnika), a nie jako liczbę losową, wyrzucaną k10, k2 czy k20.



TWORZENIE POSTACI

W zasadzie każdy z grających posiada pełną swobodę wyboru swego bohatera - postaci, którą będzie prowadził w trakcie gry. Powinien jednak wziąć pod uwagę dwa czynniki, które tę swobodę nieco ograniczają:

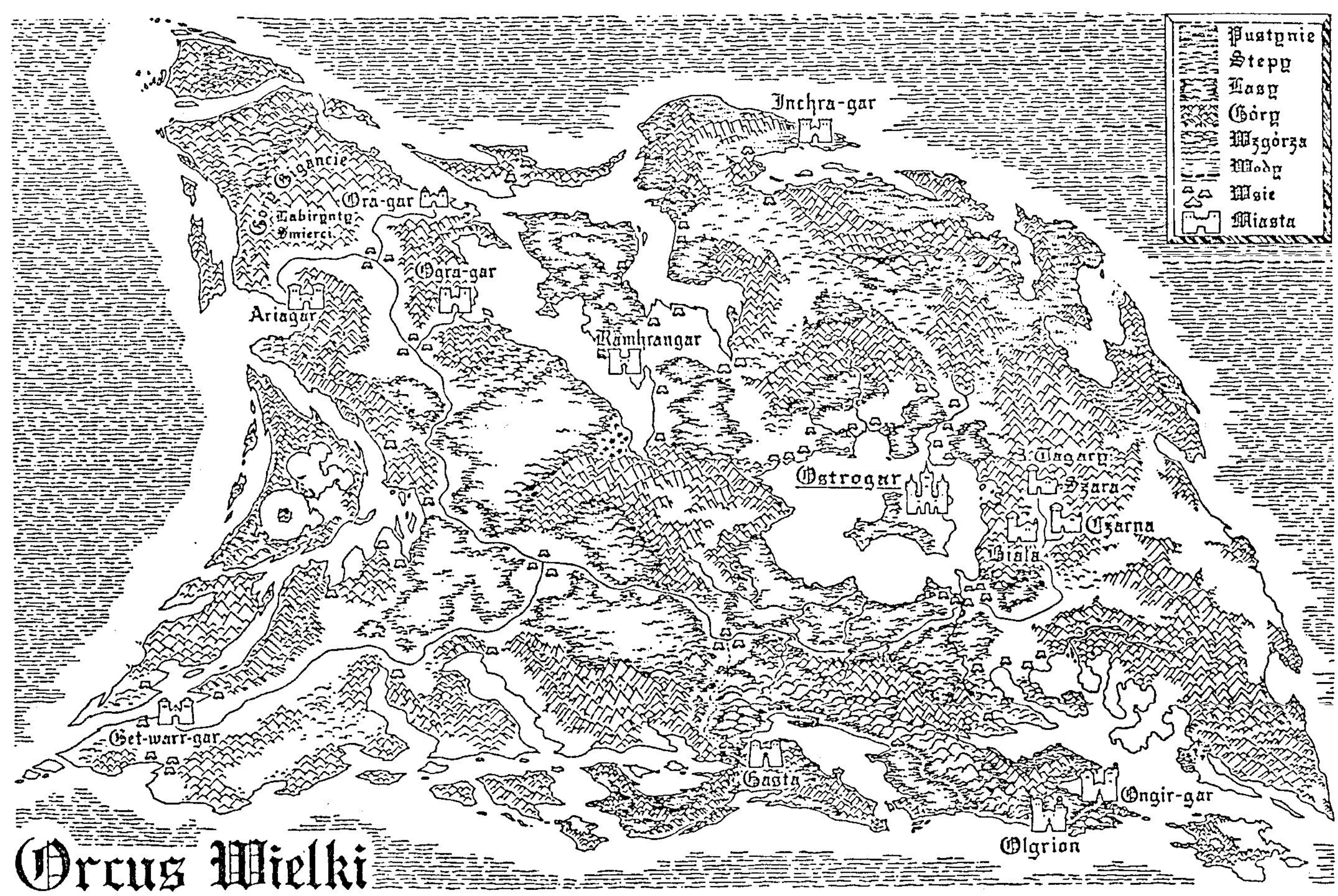
- po pierwsze - grający w jednej grupie nie powinni mieć krańcowo różnych charakterów, oraz
- po drugie - drużyna ma znacznie większe szanse na sukces w grze, jeśli nie jest jednolita zawodowo, tzn. są w niej przedstawiciele wszystkich kast, a więc wojownicy (lub rycerze), kapłani, czarownicy i złodzieje.

WYBÓR RASY

Pierwsza decyzja dotyczy wyboru rasy bohatera. Świat Kryształów Czasu jest światem baśniowym, a więc rasy, które go zamieszkują również wywodzą swój rodowód z fantazji. Każda z nich ma szczególne, wyróżniające ją cechy - wygląd zewnętrzny, zwyczaje, preferencje dotyczące wykonywanych zawodów. Można jednak z czystym sumieniem stwierdzić, że wszystkie one mają równe szanse na sukces w grze - przewaga nad innymi rasami w jednej dziedzinie jest zwykle równoważona niedoskonałością w innej.

Ludzie

Mimo, że jest to rasa najbardziej przeciętna pod względem współczynników, najszybciej rozwija się cywilizacyjnie, jest ciekawa nowości i dość odważna. Żyje w społecznościach feudalnych z silnym rycerstwem, klerem, kupiectwem i bogatym chłopstwem.



Ludzie zamieszkujący Archipelag Centralny mają przeważnie śniadą karnację skóry i ciemne włosy, jakkolwiek często zdarzają się wśród nich blondyni i rudzi. Mężczyźni zwykle noszą gęste brody.

Wzrost: 151-200 cm. Waga: 51-100 kg. Wiek: Żyją do 100 lat, dojrzewają mając lat 15, a wiek starczy zaczyna się od 51 lat.

Profesje: Każda, z pewną skłonnością ku kastom rycerskiej i kleryczne j.

Ulubione zbroje i bronie: Mimo współczynników nie gwarantujących fizycznej potęgi, ludzie lubią używać zbroi ciężkich, jako broń wybierając najczęściej kusze, kopie, lance, miecze, rapiery i włócznie.

Znane języki: Narodowym językiem ludzi jest wspólny, ponadto ludzie w pewnym stopniu znają język orków (szansa poprawnego porozumienia się w tym języku wynosi 50%).

Półelfy

Pierwotnie rasa półelfów powstała ze związków ludzi z elfami. Teraz jest dość liczna, gdyż półelfem jest każdy, w czyich żyłach płynie, bez względu na proporcje, krew zarówno ludzi, jak i elfów. Półelfy nie tworzą oddzielnych struktur społecznych, woląc żyć wśród ludzi, elfów, czy nawet półorków lub orków.

Wyglądem, poza twarzą, która zwykle ma wyraźne cechy elfie, w niczym nie odbiegają od ludzi. Mimo to ich ruchy są bardziej sprężyste, mowa bardziej płynna, a włosy najczęściej długie i proste. Z elfich cech zostały im lekko szpiczaste uszy, ciemne, głębokie i duże oczy oraz kilka cech specjalnych, jak możliwość oswojenia wzroku z ciemnością (infrawizja), długowieczność, niechęć do iluzji i barbarzyństwa.

Wzrost: 51-200 cm. Waga: 51-100 kg. Wiek: Żyją do 200 lat, dojrzewają mając lat 30, a wiek starczy zaczyna się od 101 lat.

Profesje: W praktyce mogą mieć każdą profesję, jednak rzadko spotyka się wśród nich barbarzyńców, iluzjonistów i alchemików, zaś dość często łowców, magów i złodziei.

Ulubione zbroje i bronie: Świadomi elfiego dziedzictwa starają się naśladować przodków w wyborze uzbrojenia, a więc najchętniej używają kolczug i takiej broni, jak miecze, łuki i włócznie.

Znane języki: Jako narodowych używają języka wspólnego i języka elfów, ponadto półelfy w pewnym stopniu znają język orków (szansa poprawnego porozumienia się w tym języku wynosi 50%).

Elfy

Rasa o bardzo starym rodowodzie i burzliwej przeszłości. Ich osady prawie zawsze znajdują się wśród wielkich lasów, z dala od pól uprawnych i zatłoczonych miast innych ras. Większość z nich mieszka w małych wioskach, ale tam, gdzie żyją ich władcy można znaleźć piękne, zbudowane z wielkiem kunsztem pałace i zamki.

Elfy są rasą niezwykle długowieczną. Z wyglądu przypominają ludzi, jednak ich sylwetka jest bardziej wysmukła, ruchy wręcz taneczne, włosy zawsze proste, a uszy mają szpiczastą małżowinę. Mają duże, najczęściej ciemne i lekko skośne oczy i zwykle bardzo regularne rysy twarzy. W parze z ich legendarną wprost urodą idzie melodyjność głosu, zamiłowanie do śpiewu, poezji i piękna. Wykonywane przez nich przedmioty - ozdoby, ubrania, zbroje czy bronie - są zwykle prawdziwymi dziełami sztuki.

Wzrost: 161-210 cm. Waga: 41-90 kg. Wiek: Żyją do 800 lat, dojrzewają mając lat 120, a wiek starczy zaczyna się od 401 lat.

Profesje: Najczęściej wśród elfów spotyka się magów, łowców i wojowników, natomiast nigdy nie zostają barbarzyńcami, astrologami, iluzjonistami i alchemikami.

Ulubione zbroje i bronie: By zachować dużą swobodę poruszania się, elfy korzystają wyłącznie ze swych kunsztownie wykonanych kolczug. Ich ulubioną bronią są miecze i proste łuki. Są w nich tak zakochani, że praktycznie nigdy nie korzystają z innych broni, może z wyjątkiem włóczni i sztyletów.

Znane języki: Ich narodowym językiem jest elfi, ponadto w pewnym stopniu znają język orków i wspólny (szansa poprawnego porozumienia się w tych językach wynosi 50%).

Półorki

Rasa półorków powstała ze związków ludzi z orkami. Jest bardzo liczna - nie tylko dlatego, że półorkiem jest każdy, w czyich żyłach płynie, bez względu na proporcje, krew zarówno ludzi, jak i orków, ale może przede wszystkim dzięki ich dużej płodności.

Półorki z reguły tworzą wspólne struktury społeczne z orkami, a nie z ludźmi, głównie dlatego, że ludzie uważają ich za rasę niższą, zaś wśród orków są poważani, ustępując tylko pozycji klanu Uruk-hai. Wspólne z orkami społeczności są bardzo spójne i solidarne i mają zwykle charakter militarny.

Wyglądem zewnętrznym półorki bardzo przypominają ludzi, mają jednak charakterystyczny dla orków, silnie zadarty do góry nos oraz lekko skośne oczy, ponadto rzadko noszą zarost. Ich ręce są trochę krótsze od ludzkich, zakończone dużymi, silnymi dłońmi. Chodzą na odrobinę zgiętych nogach, lekko przygarbieni, dodatkowo upodabniając się tym do orków, a ponadto sprawiając wrażenie niższych niż są w rzeczywistości.

Wzrost: 151-200 cm. Waga: 51-100 kg. Wiek: Żyją do 100 lat, dojrzewają mając lat 15, a wiek starczy zaczyna się od 51 lat.

Profesje: Praktycznie nie spotyka się wśród nich paladynów i magów, a najczęściej znani są jako wojownicy, złodzieje, zabójcy i czarnoksiężnicy.

Ulubione zbroje i bronie: Podobnie jak orki, najchętniej używają zbroi kurtkowych, półpancerzy lub, rzadziej, zbroi łuskowych. Ich ulubione bronie to typowo orcze szable, noże i łuki refleksyjne.

Znane języki: Narodowymi językami półorków są wspólny i język orków.

Półolbrzymi

Rasa półolbrzymów powstała ze związków ludzi z olbrzymami i, podobnie jak inne rasy mieszane i z tych samych powodów, jest dość liczna. Półolbrzymi lubią być wolnymi członkami różnego typu społeczności plemiennych (np. hord), jednak wielu z nich mieszka w miastach, tworząc zwykle liczące się grupy. Czują się dobrze w każdym niemal miejscu, łatwo przystosowując się do nowych sytuacji.

Są proporcjonalnie zbudowani, wysocy i potężni. Po przodkach ze strony olbrzymów pozostała im również długowieczność, a także dość gruba skóra i typowa dla olbrzymów duża siła fizyczna i żywotność oraz niezbyt wysoka zręczność i inteligencja.

Wzrost: 181-230 cm. Waga: 101-150 kg. Wiek: Żyją do 200 lat, dojrzewają mając lat 30, a wiek starczy zaczyna się od 101 lat.

Profesje: Z racji swych predyspozycji siłowych najczęściej zostają barbarzyńcami, łowcami i wojownikami. Nie ma wśród nich magów i alchemików.

Ulubione zbroje i bronie: Z reguły jest im obojętne jakich zbroi używają, najczęściej jednak stosują różne odmiany skór (na wzór barbarzyńców). Lubują się w cięższych odmianach broni, tj. w młotach, maczugach i pałach. Często sięgają także po duże kamienie lub walczą na pięści.

Znane języki: Narodowymi ich językami są wspólny i język olbrzymów, ponadto w pewnym stopniu znają język orków (szansa poprawnego porozumienia się w tym języku wynosi 50%).

Krasnoludy

Jest to jedna z najbardziej znaczących w dziejach Orcusa ras. Społeczności krasnoludzkie są z reguły zamknięte dla obcych, za to ich samych (szczególnie najemników lub kupców) spotkać można niemal wszędzie. Wioski i miasta krasnoludzkie położone są zwykle w górach i na podgórzach, najczęściej w specjalnie do tego celu przebudowanych jaskiniach lub kopalniach. Słyną one z bogactwa, praktycznego urządzenia i świetnej obronności.

Szczególną cechą społeczności krasnoludzkich jest bardzo mała (zaledwie około 10% populacji) liczba kobiet. Dlatego też prawo zawarcia małżeństwa jest przywilejem, na który trzeba zasłużyć. Jest to powód, dla którego wielu młodych krasnoludów wyrusza w świat w poszukiwaniu bogactwa i sławy. Typowy krasnolud to osobnik niski, o bardzo szerokich ramionach i krótkich, grubych kończynach z dużymi dłońmi i stopami. Gęste brwi i bardzo wydatny nos nadają jego obliczu wyraz srogi i nieprzystępny. Nic bardziej fałszywego, gdyż krasnoludy są zwykle pogodne i towarzyskie, jakkolwiek bardzo czułe na punkcie honoru, własnej wielkości i zwyczajów. Jednym z tych zwyczajów jest hodowanie długich, sięgających pasa bród, które są zaplatane w najrozmaitszy sposób, z reguły charakterystyczny dla reprezentowanego klanu.

Do ich specjalnych zdolności należy dobre oswajanie wzroku z ciemnością (infrawizja) i gruba skóra. Wyróżnikiem krasnoludów jest też wyjątkowy pociąg do bogactwa i władzy.

Wzrost: 101-150 cm. Waga: 51-100 kg. Wiek: Żyją do 400 lat, dojrzewają mając lat 60, a wiek starczy zaczyna się od 201 lat.

Profesje: Najczęściej są wojownikami, gwardzistami i kupcami, bywają również, chociaż rzadziej, kapłanami i astrologami. Od czasu do czasu zdarzają się wśród nich złodzieje i zabójcy, jednak zwykle są to profesje dodatkowe do którejś z trzech pierwszych.

Ulubione zbroje i bronie: Bardzo dużą wagę przywiązują do zbroi, do jej solidności i jakości wykonania. Z tego też powodu ponad inne przedkładają zbroje metalowe, szczególnie warstwowe kolczugi. Wśród broni preferują wszelkiego typu topory, oskardy i bronie obuchowe oraz kusze (również ciężkie). Jednak w pewnych okolicznościach chętniej sięgają po włócznie, sztylety i łuki krótkie. Ze względu na swój wzrost nie są w stanie używać większości innych rodzajów broni.

Znane języki: Ich narodowym językiem jest krasnoludzki, ponadto w pewnym stopniu znają języki orków i gnomów (szansa poprawnego porozumienia się w tych językach wynosi 50%).

Gnomy

Gnomy żyją praktycznie wszędzie i to najczęściej w większych, zasiedziałych rodzinach. Od początku znanej historii Orcusa rasa ta nigdy nie stworzyła własnego państwa, zadowalając się wykorzystywaniem swych ogromnych możliwości intelektualnych do umocnienia pozycji w strukturach państwowych, tworzonych przez inne rasy.Gnomy z daleka podobne są do krasnoludów, jednakże nie mają tak szerokich ramion, a ich ciała są bardziej proporcjonalne. Nie lubią nosić zbroi, jeśli nie ma ku temu oczywistej potrzeby. Nade wszystko lubią smacznie i dużo zjeść. Wyróżniają się humorem i znajomością rozmaitych zabaw. Jako naród pogodny i niezbyt wojowniczy są chętnie przez wszystkich widziani. Do specjalnych cech tej rasy można zaliczyć wysoką zdolność oswajania wzroku z ciemnością (infrawizja) i dość grubą skórę.

Wzrost: 101-150 cm. Waga: 51-100 kg. Wiek: Żyją do 400 lat, dojrzewają mając lat 60, a wiek starczy zaczyna się od 201 lat.

Profesje: Gnomy spotyka się najczęściej wśród kleryków, kupców i iluzjonistów, jednakże wielu z nich to wojownicy, gwardziści, złodzieje i alchemicy.

Ulubione zbroje i bronie: Póki mogą w ogóle nie korzystają ze zbroi, ale gdy już zajdzie taka potrzeba, to łapią wszystko, co wpadnie im w ręce. Najczęściej używają broni obuchowych (młotów) i oskardów, rzadziej toporów, włóczni, krótkich łuków i krótkich mieczy. Ze względu na swój wzrost nie są w stanie używać większości innych broni.

Znane języki: Ich narodowym językiem jest gnomi, ponadto mogą w pewnym stopniu znać język wspólny, orków, krasnoludów i elfów (szansa poprawnego porozumienia się w każdym z tych języków wynosi 50%).

Hobbici

Hobbici to lud spokojny, poświęcający się głównie uprawie roli. Nie wykształcili nigdy własnego państwa ani własnych formacji wojskowych, za to bez szemrania podporządkowują się, oczywiście w granicach rozsądku, silniejszym rasom. Najczęściej zamieszkują wzgórza, gdzie system ich podziemnych nor - chatek tworzy całe wioski lub małe miasteczka. Ich ulubionym zajęciem, poza leniuchowaniem, jest uprawa chmielu, tytoniu i zbieranie liści agawy. Większość plonów sprzedają krasnoludom lub reptil-



lionom, zyskując tym ich militarną protekcję.Hobbici przypominają karłowatych ludzi, albo niewyrośnięte gnomy lub krasnoludy, wyróżniają się jednak prawidłowymi proporcjami ciała oraz gęstym, kręconym owłosieniem, często porastającym też dłonie i stopy. Uchodzą za bardzo spokojnych i zwykle unikają mieszania się na większą skalę do spraw innych ras. Cechami specjalnymi tej rasy jest dość gruba skóra oraz bardzo duża zręczność.

Wzrost: 91-140 cm. Waga: 31-80 kg. Wiek: Żyją do 200 lat, dojrzewają mając lat 30, a wiek starczy zaczyna się od 101 lat. Profesje: Hobbici najczęściej są kupcami i złodziejami, ale trafiają się wśrod nich również wojownicy, łowcy, kapłani, druidzi, a nawet astrologowie i iluzjoniści.

Ulubione zbroje i bronie: Hobbici gustują w zbrojach lekkich, nie ograniczających ich wysokiej wrodzonej zręczności. Używają też lekkich broni (ze względu na wzrost), np. krótkich mieczy, sztyletów, krótkich łuków oraz proc i kamieni.

Znane języki: Ich narodowym językiem jest wspólny, ponadto w pewnym stopniu znają języki orków i elfów (szansa poprawnego porozumienia się w tych językach wynosi 50%).

Reptillioni

Jest to jedna z najstarszych ras na Orchii i przez długi czas najliczniejsza i najbardziej prężna. Społeczności reptillionów mieszkają głównie w naturalnych jaskiniach, chronionych przez pobudowane przy wejściach kamienne twierdze, które swą potęgą budzą podziw nawet wśród krasnoludów. Te miasta-twierdze, mimo iż niekiedy bardzo ludne, rozrzucone są po całym Archipelagu Centralnym i przez to nigdzie nie odgrywają większej roli. Reptillioni słyną głównie z siły swych wojsk (szczególnie rycerstwa) i wynajem oddziałów (np. do ochrony karawan) przynosi im pokaźne zyski i pozwala utrzymać niekiedy nawet bardzo przeludnione siedziby.



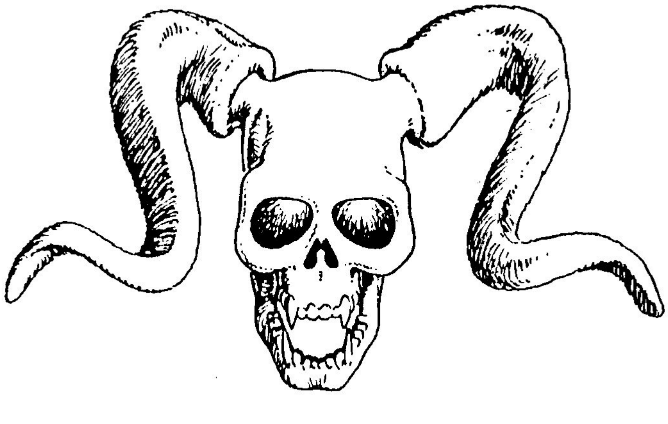
Reptillion (czasem nazywany błędnie człowiekiem-jaszczurem) jest dwunożnym gadem o wyprostowanej postawie ciała i całkowicie humanoidalnej sylwetce. Zauważalne na pierwszy rzut oka różnice to głowa, która zachowała pewne gadzie cechy, metrowej długości ogon i skóra, pokryta twardymi, kilkucentymetrowej średnicy łuskami o zabarwieniu oliwkowo-złocistym. Jego kończyny są kształtem podobne do ludzkich, chociaż z reguły kończą je kilkucentymetrowe pazury.

Reptillioni są rasą dość pogodną, obdarzoną dużym poczuciem humoru i, co może się wydać dziwne, muzykalnością. Szczególnie, dzięki wrodzonym predyspozycjom głosowym, znani są z częstego gwizdania różnych melodii i melodyjek.

Wzrost: 151-200 cm. Waga: 51-100 kg. Wiek: Żyją do 200 lat, dojrzewają mając lat 30, a wiek starczy zaczyna się od 101 lat. Profesje: W swych dziejach reptillioni parali się niemal wszystkim, obecnie jednak, ze względu na to, iż ich charakter ukształtował się jako praworządny-dobry lub praworządny-neutralny, wiele profesji jest dla nich niedostępnych. Najlepiej sprawdzają się jako rycerze, mimo że nie są w stanie nosić typowo rycerskich zbroi.

Ulubione zbroje i bronie: Z powodu posiadanej łuski nie są w stanie używać zbroi, które bardziej niż dwukrotnie ograniczają zręczność lub szybkość, nie są także w stanie chodzić w smoczych skórach. Mogą posługiwać się właściwie każdym rodzajem broni, największe jednak predyspozycje przejawiają do swej pradawnej, narodowej broni, tzn. toporomieczy. Często też używają normalnych mieczy, kusz, a także własnych pazurów - te ostanie służą jednak wyłącznie pospólstwu, gdyż posługiwanie się bronią naturalną jest w złym guście.

Znane języki: Ich narodowym językiem jest reptilioński, ponadto w pewnym stopniu znają również języki orków i wspólny (szansa poprawnego porozumienia się w tych językach wynosi 50%).



PROFESJE

Profesja jest określeniem, pod którym należy rozumieć obraną przez postać drogę życiową, jej karierę, specjalizację w określonym fachu. W Kryształach Czasu gracz może wybrać dla swego bohatera jedną z 18 profesji. Przedstawiamy je wszystkie poniżej, przy czym, ze względu na podobieństwo, zostały one połączone w grupy, zwane kastami.

Istnieje możliwość grania postacią, która posiada zdolności dwóch niesprzecznych ze sobą profesji, jednak ze względu na potrzebną dużą wiedzę na temat ich zdolności polecamy to tylko doświadczonym graczom.

Najbardziej znaną kastą jest **kasta żołnierska**, która obejmuje następujące profesje:

WOJOWNIK

Najpopularniejsza i najbardziej znana z profesji żołnierskich. Dostępna właściwie dla każdego, jednak najlepiej sprawdzają się w niej, podobnie jak i w innych należących do tej kasty profesjach, postacie o dużej sile fizycznej, wysokiej zręczności i żywotności.

ŁOWCA

Łowca to szczególny rodzaj wojownika, dla którego żywiołem jest dzika, nieujarzmiona przyroda. To tropiciel, myśliwy, ale

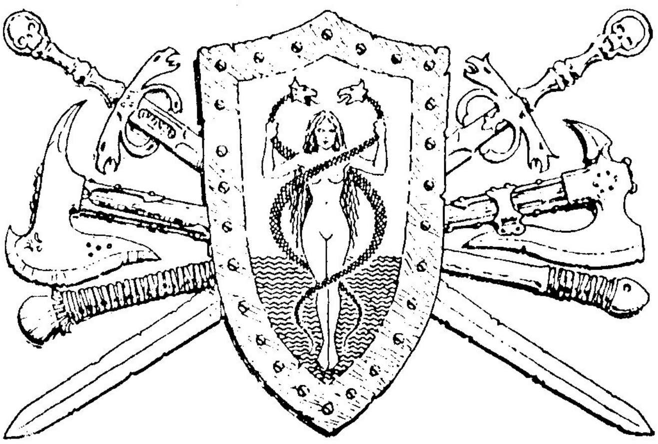
przede wszystkim strażnik i opiekun tego, co w przyrodzie jest naturalne, dzikie, nieskalane cywilizacją.

GWARDZISTA

Gwardzista to żołnierz, najmujący się do służby w zamian za określone korzyści materialne - stały żołd, opłacenie szkoleń, itp. Jest częściowo ubezwłasnowolniony, jednak zwykle świetnie wyszkolony i bardzo niebezpieczny w walce.

BARBARZYŃCA

Barbarzyńca to typ prymitywnego osiłka, nieustraszonego i nieugiętego, nienawidzącego wszelkich praw (z wyjątkiem zwyczajowych) i ograniczeń cywilizacyjnych. Jest niechętny magii i unika wszelkiego z nią kontaktu.



Kasta rycerska

RYCERZ

Rycerze to elitarna grupa wojowników pochodzenia szlacheckiego, kierująca się w życiu własnym, ściśle przestrzeganym kodeksem.

Charakter: Każdy praworządny (pr.db., pr.ntr., pr.zły), przy czym najmniejsze uchybienie wobec praworządności może pociągnąć za sobą bardzo ostre konsekwencje.

Rasy: Ludzie, półelfy, elfy, półolbrzymy, reptillioni oraz czasami, jednak bardzo rzadko półorki.

Kodeks postępowania: Rycerz w swym postępowaniu kieruje się Kodeksem Rycerskim, którego wytyczne przedstawione są poniżej, aczkolwiek mogą być częściowo zmieniane w zależności od krainy, obowiązujących w niej praw i zwyczajów. Kodeks ten stosowany jest przede wszystkim, a czasem nawet tylko wobec przeciwników o wysokim statusie społecznym, takich, których rycerz może uznać za równych lub lepszych od siebie.

Kodeks Rycerski:

* Rycerz jest szlachetny i uczciwy w walce - jeśli to możliwe dąży do rozstrzygnięcia konfliktu pojedynkiem, nigdy nie stosuje forteli, podczas walki stara się dostosować do broni przeciwnika (jeśli to ma sens), itp.

* Rycerz jest waleczny i odważny - poddaje się tylko w ostateczności, nie narzeka na trudności, wysiłek i ból, nigdy nie cofa się przed walką, chyba że suweren rozkaże mu odwrót lub gdy jest ona bezsensowna np. przeciwko dziesięciokrotnie liczniejszemu wrogowi, ale nawet wtedy wycofuje się jako ostatni, chroniąc uchodzących sojuszników i przyjaciół.

* Rycerz zachowuje się przyzwoicie, godnie i dystyngowanie - nigdy nie przekracza pewnych norm moralnych i obyczajowych, dba o honor swój i osób, które reprezentuje, odznacza się ogładą, opanowaniem i umiarem.

* Rycerz jest posłuszny i lojalny wobec swego suwerena - bez wahania wykonuje każde jego polecenie, o ile nie koliduje ono z przyjętymi zasadami moralnymi i Kodeksem Rycerskim.

* Rycerz jest dworny wobec dam - taktowny, uprzejmy, godny zaufania, nienaganny pod względem etycznym i towarzyskim, gotów walczyć o ich cześć i honor.

* Rycerz walczy i naraża się wyłącznie dla sławy i chwały rycerskiej, nie dla bogactw materialnych - dokonanie bohaterskiego czynu, udział w zwycięskim boju, pokonanie silnego przeciwnika lub potwora jest dla niego znacznie ważniejsze od łupów, które przy okazji mogą wpaść mu w ręce.

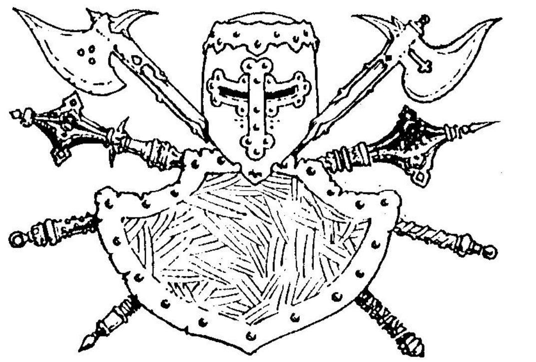
Łączenie profesji: Rycerz może być jednocześnie tylko kapłanem, jednak MG, zależnie od okoliczności, może zezwolić na połączenie profesji rycerskiej z astrologiem, czarnoksiężnikiem, a nawet alchemikiem.

Używana broń: Każdy rycerz ma obowiązek posługiwania się trzema rodzajami broni, z czego jedną z nich jest broń drzewcowa do walki konnej (kopia albo lanca). Druga to tzw. broń podstawowa z klasy białej (miecz, szabla, rapier), a trzecia to broń zastępcza typu białej (młoty, maczugi, topory, korbacze, a nawet oskardy). Praktycznie poza bronią białą (zasadniczo każdą, również krótką jak sztylety itp.) i drzewcową do walki konnej rycerze mogą używać też włóczni, oszczepów oraz broni rzadkich typu tarsary, szlapary, nawet półtalerzy, natomiast gardzą broniami dalekiego zasięgu jak łuki czy kusze, choć w niektórych wypadkach wolno im się nimi posługiwać (np. rycerz - elf może posługiwać się łukiem, półork i niekiedy również człowiek - kuszą), jednakże nigdy, pod groźbą utraty honoru rycerskiego, nie użyją jej podczas starcia w otwartym polu, a szczególnie przeciwko innym rycerzom.

Używane zbroje: Rycerze mogą używać każdej zbroi, jednak zdecydowanie preferują zbroje ciężkie (górne, tułowiowe, płaszczyznowe, płytowe), postrzegając je jako jedyne godne ich profesji.

Używanie magii: Rycerze gardzą magią i nie umieją się nią posługiwać, chociaż lubią korzystać z magicznych broni, zbroi, tarcz, ochronnych talizmanów, itp. W rzadkich przypadkach i w zależności od potrzeb, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja, mogą się nauczyć uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, np. przywołania upuszczonego miecza, itp. Nigdy jednak nie użyją tego typu magicznych efektów w walce zamiast broni.

Formacje: Rycerzy spotyka się praktycznie w każdej formacji, od samotnych awanturników po wielkie armie. Jednak bez względu na formację, rycerz musi mieć określone, logiczne uzasadnienie dla przebywania właśnie tu, a nie gdzie indziej. Jeżeli jest to legalnie możliwe rycerz będzie się starał zostać przywódcą każdej grupy, w której się znajdzie, ustępując tylko postaciom, które uzna za lepsze od siebie, stojące wyżej w hierarchii profesjonalnej czy społecznej. Uwaga: Rycerze niemal zawsze tworzą formacje konne - kawalerię. Rycerze reptilioni, ale tylko najbogatsi, używają w charakterze wierzchowców oswojonych, pancernych jaszczurów - antarów.



Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia:

1. Wyzwanie - umiejętność użycia odpowiednich słów (% rzut na CH) w celu wyzwania przeciwnika (żołnierza lub rycerza) na pojedynek: udane jeśli wyzwany nie odparł tej formy sugestii (odporność nr 2 zmniejszona o 1 pkt. na POZ rycerza).

2. Wytrwałość - dwukrotnie wolniejsze uleganie zmęczeniu, tzn. Wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce) równa się 2/10 aktualnej ŻYW + 2/10 wolnej (nieobciążonej) SF.

3. Zamaszyste cięcie - dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny i wymagający dużego zamachu cios tnący: jeśli przeciwnik nie uchyli się (nie wykona udanego rzutu na aktualną ZR minus 1 pkt. na POZ rycerza) odnosi dwukrotnie większe obrażenia (udane uchylenie się oznacza całkowite uniknięcie obrażeń).

4. Powalenie - dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie pozwalające przy udanym trafieniu wytrącić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: atakowany musi wykonać udany % rzut na aktualną ZR (zmniejszoną o 1 pkt. na POZ rycerza) albo przewraca się (lub spada z konia), co uniemożliwia mu czynną obronę i ataki do czasu, aż się podniesie (jeśli w dalszym ciągu jest atakowany musi wykonać udany % rzut na aktualną ZR; nie atakowany podnosi się automatycznie w następnej rundzie).

5. Gniew rycerski - rodzaj szału bojowego, w który rycerz może wpaść pod wpływem silnych bodźców emocjonalnych, np. w chwili śmierci przyjaciela, w wyniku ciężkiej zniewagi, itp. Powiększa on szansę trafienia (TR) o 5 pkt. + 5 pkt. na 3 POZ i trwa przez 3 rundy + 1 runda na POZ rycerza.

6. Jeździectwo - umiejętność perfekcyjnej jazdy i walki konnej dająca premię +10 pkt. do TR w stosunku do piechoty oraz zwiększająca o 10 pkt. szansę utrzymania się na koniu w krytycznych momentach (np. po trafieniu lancą).

7. Dworność - umiejętność właściwego zachowania się w towarzystwie, prowadzenia rozmów, itp., pozwalająca na wykonanie drugiego rzutu na reakcję względem siebie (% rzut na CH), jeśli poprzedni był niekorzystny.

8. Podtrzymanie życia - zachowanie przytomności w agonii oraz ryzykowna umiejętność ignorowania swoich ran (w stanie agonalnym) i wynikającej z nich słabości ciała przez 5 rund + 1 runda na POZ rycerza pod warunkiem wykonania udanego % rzut na szok (odporność nr 4; rzut nieudany oznacza natychmiastowy zgon). Jeśli rzut był udany rycerz może nadal działać, nawet walczyć, jest jednak dwukrotnie wolniejszy (2 razy mniejsza SZ i ilość ataków/r.).

9. Odporność na strach - naturalna dodatkowa odporność na strach, pozwalająca na wykonanie dodatkowego rzutu obronnego przed strachem, jeśli poprzedni był nieudany.

10. Przyspieszone zdrowienie - samowyleczenie dodatkowych 10 pkt. obrażeń po wygodnym (np. w łóżku), nieprzerwanym śnie przez 8 godzin.



PALADYN

Kodeks Rycerski paladyna, obok typowych dla tej kasty zachowań, obejmuje również bezwzględny nakaz tępienia wszelkiego zła, zaś obrony tego, co dobre i zgodne z prawem. Paladyn posiada (w ograniczonym stopniu) moc kapłańską i uzdrowicielską.

CZARNY RYCERZ

Czarny rycerz to odwrotność paladyna - bezlitosny wojownik, siejący śmierć i zniszczenie wśród istot, które kierują się dobrem i prawem. Z czasem poznaje też (w ograniczonym stopniu) tajniki czarnej magii.

Kasta złodziejska

ZŁODZIEJ

Złodziej to mistrz bogacenia się kosztem innych. Nie są mu straszne żadne zamki, pułapki ani zabezpieczenia. Jest niezbyt skuteczny w otwartej walce, jednak posiada specjalne zdolności, dzięki którym może stać się naprawdę groźny dla każdego przeciwnika.

Charakter: Każdy niepraworządny (ntr.db., ntr.ntr., ntr.zły, cht.db., cht.ntr., cht.zły).

Rasy: Każda z wyjątkiem reptillionów, jednak wśród półolbrzymów i krasnoludów nieznane są przypadki awansu powyżej 15 POZ.

Kodeks postępowania: Zwykle unika bezpośrednich starć i otwartej walki, upatrzone mienie stara się zdobyć po cichu i skrycie, wykorzystując swe profesjonalne zdolności. Uważa się za najlepszego speca od wszelkich zabezpieczeń czy pułapek i usuwanie ich traktuje jako sprawę honorową.

Łączenie profesji: Złodziej może być jednocześnie wojownikiem, barbarzyńcą, kapłanem, magiem, iluzjonistą, alchemikiem, ew. czarnoksiężnikiem lub kupcem, a nawet (decyzja MG) łowcą.

Używana broń: Każda, chociaż złodzieje niezwykle rzadko i tylko w wyjątkowych okolicznościach sięgają po bronie długie (a przez to nieporęczne) jak piki, partyzany, halabardy, a szczególnie kopie i lance.

Używane zbroje: Każda lekka, maksymalnie dwukrotnie ograniczająca ZR i SZ.

Używanie magii: Złodzieje nie umieją posługiwać się magią, jednakże intryguje ich ona i lubią ją wykorzystywać. W rzadkich wypadkach, poinstruowani przez czarodzieja, mogą nauczyć się uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych. Ponadto są w stanie posługiwać się czarodziejskimi pergaminami, ale z mocno ograniczoną szansą na sukces (% rzut na połowę UM, pomniejszoną o 5 pkt. na każdy krąg czaru).

Formacje: Złodzieje najczęściej działają samodzielnie, choć bardzo lubią stowarzyszać się z postaciami, które mogą zapewnić im względne bezpieczeństwo (np. grupa awanturników), a czasem, w zamian za opiekę i ochronę oferują swoje usługi osobom możnym i potężnym (władcom, arystokracji, itp.).

Zdolności profesjonalne:

Od 0-go poziomu doświadczenia:

1. Wykrycie - przeszukiwanie określonego miejsca w celu znalezienia pułapki, ukrytego przejścia, itp.: pobieżne, trwające 5 rund, sprawdzane jest % rzutem na sumę 1/5 INT i 1/5 SZ, a szczegółowe, trwające ok. 15 minut - % rzutem na sumę 1/2 INT i 1/10 MD. Podany czas przeszukania odnosi się do typowych, niewielkich pomieszczeń jak nieduży pokój, fragment korytarza, itp.

2. Ukrycie - tworzenie ukrytych przejść, schowków, zakładanie pułapek (o ile ma się odpowiednie przyrządy i plany) - trwa to min. 1-10 godzin w przypadku prostych pułapek lub min. 1-10 dni w przypadku przejść, zapadni, itd. (decyzja MG) i sprawdzane jest % rzutem na sumę 1/2 akt.ZR i 1/10 INT.

3. Rozbezpieczenie - umiejętność unieszkodliwiania lub bezpiecznego uruchamiania widocznych i dostępnych mechanizmów w pułapkach, ukrytych przejściach, itp. - trwa to 1-100 rund (decyzja MG) i sprawdzane jest % rzutem na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 MD.

4. Nasłuchiwanie - wyczulenie słuchu w celu np. podsłuchania rozmowy, sprawdzenia czy ktoś jest za drzwiami, czy w pobliżu coś się porusza, itp. - działa na maksymalną odległość równą 1/10 SZ (w metrach), chyba że MG zdecyduje inaczej.

5. Ocena wartości - określenie przybliżonej wartości kamienia szlachetnego, cennego przedmiotu, itp. - trwa 1-10 rund i sprawdzane jest % rzutem na sumę 1/2 MD i 1/10 INT.

6. Język mimiczny - umiejętność rozpoznawania (% rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD) i przekazywania (% rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 ZR) wiadomości (ew. silnych emocji) przy pomocy mimiki.

7. Otwieranie zamków - przy pomocy wytrychu lub, przy większych zamkach, przy pomocy sztyletu: trwa 1-10 rund i sprawdzane jest % rzutem na sumę 1/2 akt.ZR i 1/10 INT. W wypadku nieudanej próby wytrych lub sztylet zwykle się łamie (% rzut na jego wytrzymałość). Próba może być powtarzana, oczywiście jeżeli złodziej ma jeszcze sztylet lub wytrychy.

8. Ukrycie wartości - umiejętność zwiększenia lub zmniejszenia wartości przedmiotu poprzez polerowanie, zabrudzenie, zmatowienie, itp. Zmiana wartości musi się mieścić w granicach 10-100% pierwotnej wartości przedmiotu + 20% na POZ złodzie-

ja. Trwa ona 1-100 rund i sprawdzana jest % rzutem na sumę 1/2 akt.ZR, 1/10 INT i 1/10 MD.

9. Przystawienie - powstrzymanie się przez złodzieja przed zranieniem skutecznie trafionego przeciwnika (ew.zadanie mu niewielkich obrażeń, np. policzenie tylko 1/10 skuteczności broni).

10. Krycie się w cieniu - umiejętność wykorzystywania dostępnych kryjówek: zacienionych miejsc, zakamarków, załomów muru, itp. - złodziej musi przy tym pozostawać w jednym miejscu i nie może wykonywać żadnych gwałtownych ruchów. Sprawdzenie skuteczności ukrycia się sprawdzane jest % rzutem na akt. ZR. Atakując z ukrycia złodziej ma znacznie większe szanse zaskoczenia swej ofiary (patrz rozdz. MECHANIZM WALKI - Sprawdzanie zaskoczenia).

ZABÓJCA

Zabójca to postać, która specjalizuje się w skrytym eliminowaniu niewygodnych osób, najczęściej za pieniądze (najemny morderca). Poza własnymi, specyficznymi zdolnościami, posiada również szereg zdolności złodziejskich.

KUPIEC

Kupiec to profesja, której celem jest bogacenie się drogą handlu i pośrednictwa. W walce jest słaby, jednak stoi za nim siła pieniądza i dar przekonywania, które w niektórych sytuacjach potrafią zdziałać więcej niż broń czy magia.

Kasta kleryczna

KAPŁAN

Jego głównym zadaniem i celem życiowym jest szerzenie wiary w wyznawanego boga. Jest niezastąpiony w grupie jako ten, którego magia chroni i leczy innych.

Charakter: Każdy, zależny od wyznawanego boga.

Rasy: Każda, jednak wśród elfów i krasnoludów nieznane są przypadki awansu powyżej 15 POZ, a wśród półolbrzymów i hobbitów - powyżej 10 POZ.

Kodeks postępowania: Nadrzędną zasadą, kierującą życiem kapłana jest wierna służba i całkowite oddanie swemu bogu. Kapłan nigdy nie zezwoli na obrażanie swej wiary, niszczenie świętych dla jego religii miejsc, budowli, relikwii, itp. Większość kapłanów (jednak jest to zależne od etosu) aktywnie troszczy się o współwyznawców, ochrania ich i dba o ich dobro.

Łączenie profesji: Kapłan może być również wojownikiem, łowcą, gwardzistą, barbarzyńcą, rycerzem, czarnym rycerzem, złodziejem, zabójcą, kupcem, magiem, czarnoksiężnikiem, iluzjonistą lub alchemikiem.

Używana broń: Zależy ściśle od wyznawanej przez kapłana religii, jednakże większość pacyfistycznych i nie-złych religii nie pozwala przelewać krwi i dlatego w ich przypadku dozwolona jest tylko broń obuchowa.

Używane zbroje: Każda, ale ściśle uzależniona od etosu np. kapłani bogów wojny mogą używać zbroi każdego rodzaju, zaś kapłani bogów miłości w ogóle nie mogą ich używać.

Używanie magii: Po zakończeniu wstępnego szkolenia kapłan zyskuje zdolność posługiwania się czarami kapłańskimi. Formuły kilku z nich (k5 czarów) otrzymuje od nauczycieli w trakcie szkolenia. Oczywiście kapłana obowiązują wszelkie ograniczenia, wynikające z INT, MD, UM i PM. Wyuczony wcześniej przez czarodziei, jest w stanie uaktywniać przedmioty magiczne, czytać kleryczne pergaminy magiczne, itp. Jego zdolności rosną wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi czarami.

Zdolności profesjonalne:

Od 0-go poziomu doświadczenia:

1. Umiejętność rzucania czarów kapłańskich - z pergaminów (jeśli UM są wyższe niż 30 pkt.) lub z księgi, z pamięci oraz Czarów Autorytatywnych (jeśli UM są wyższe niż 50 pkt.): sprawdzane % rzutem na UM (ew. zmniejszone o 10 pkt. na krąg czaru w przypadku pergaminów).

2. Wykrycie magii - trwająca pełną rundę koncentracja, połączona z delikatnym dotykaniem badanej rzeczy w celu wyczucia emanującej z niej magii: sprawdzane % rzutem na UM.

3. Wyssanie PM - umiejętność całkowitego przelania PM z jednego amuletu do drugiego (o ile żaden nie miał blokady) i oceny ilości tego PM: sprawdzane % rzutem na UM (trwa pełną rundę).



4. Wykrycie blokady PM - stwierdzenie, czy badany amulet jest zabezpieczony przed pobieraniem z niego PM przez nieupoważnione osoby: sprawdzane % rzutem na UM (trwa pełną rundę).

5. Identyfikacja pentagramu - rozpoznawanie figur magicznych. Zdolność ta pozwala identyfikować czary zawarte w liniach, tworzących figurę magiczną (jeżeli wcześniej kapłan nie spotkał się z takim czarem, określa jego przybliżone działanie, np. stwierdza, że czar rani ogniem): sprawdzenie % rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 MD, zmniejszoną o 1 pkt. na każdy POZ twórcy figury. Identyfikacja trwa k10 rund i może być dokonana z odległości ok. 1 m. Przy każdej badanej linii należy powtarzać rzut sprawdzający. Identyfikacja kończy się po zbadaniu wszystkich czarów w figurze lub przy pierwszej nieudanej próbie.

6. Wycieranie pentagramu - ścieranie linii, tworzących figury magiczne (pentagramy, kręgi magiczne, itp.) bez uaktywnienia zawartych w nich czarów: trwa k 10 r. i jest sprawdzane % rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 MD, zmniejszoną o 1 pkt. na POZ twórcy figury. Każdą linia musi być starta oddzielnie (wymaga oddzielnego rzutu) - nieudana próba uaktywnia zawarty w niej czar i ew. czary z pozostałych, jeszcze nie startych linii.

7. Odporność na zaklęcia - zwiększona naturalna odporność na zaklęcia (odporność nr 3), pozwalająca na wykonanie dodatkowego rzutu obronnego, jeśli poprzedni był nieudany.

8. Podstawy religioznawstwa - znajomość praw i dogmatów własnej wiary (sprawdzana w razie potrzeby % rzutem na MD), ew. innych lokalnych wierzeń, religii, itp. (% rzut na 1/2 MD), z możliwością głoszenia kazań, w czasie których kapłan (po wykonaniu udanego % rzutu na CH) może oddziaływać na otoczenie tak, jakby miał Charyzmę dwukrotnie wyższą.

9. Nietykalność - umiejętność przekonania inteligentnego, cywilizowanego wroga, że kapłani posiadają prawną gwarancję bezpieczeństwa: udane, jeżeli przekonywany wróg nie odeprze tej formy sugestii (odporność nr 2 zmniejszona o 1 pkt. na każdy POZ kapłana).

10. Tworzenie kręgu witalności - poprzez połączenie dłoni kapłani tego samego boga umożliwiają jednemu z nich rzucanie czarów, które czerpią PM z Żywotności wszystkich kapłanów kręgu (obrażenia, odnoszone na skutek ubytku PM rozkładają się równomiernie na każdego z nich). Antyodporność rzuconego w ten sposób czaru jest dwukrotnie większa.

DRUID

Druidzi są kapłanami bogów natury - opiekunów dzikiej przyrody i obszarów nietkniętych cywilizacją. Magia druidyczna potrafi władać zwierzętami, roślinami oraz pogodą i żywiołami.

ASTROLOG

Astrolog to kapłan gwiazd i przeznaczenia, który poświęca swe życie zdobywaniu i szerzeniu wiedzy na ich temat, głosząc przy tym wiarę w któregoś z bogów przeznaczenia, gwiazd, czasu lub równowagi.

PÓŁBÓG

Półbóg to postać wierząca, że kroczy drogą, która wiedzie do boskości, to kapłan, szerzący i kultywujący wiarę w siebie samego. Dysponuje potężną magią, jednak jako ten, który pcha się na panteon, jest w ogromnym stopniu narażony na gniew prawdziwych bogów.



Kasta czarodziejów

MAG

Mag to czarodziej, którego specjalnością jest wiązanie czystej magii z magią natury (np. żywiołów). Najbardziej dla niego istotne jest badanie tych właśnie aspektów potencjału magicznego. Dysponuje silnymi czarami bojowymi i ochronnymi.

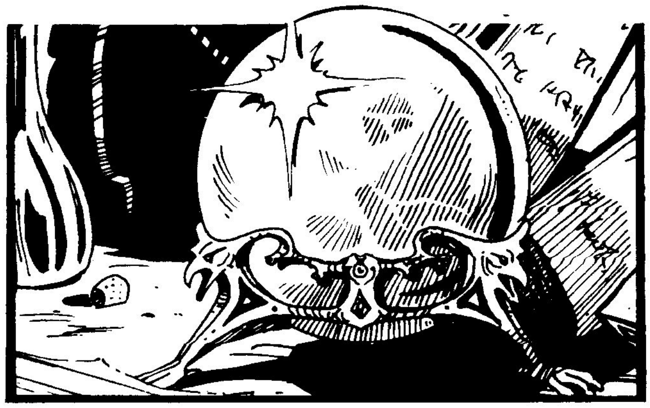
Charakter: Każdy.

Rasy: Ludzie, półelfy i elfy, a reptillioni tylko do 10 POZ.

Kodeks postępowania: Głównym motorem postępowania magów jest chęć zdobycia jak największej wiedzy na temat sił nadprzyrodzonych i sił natury oraz dążenie do zawładnięcia nimi. Dlatego też ogromną wagę przywiązują do poszukiwań nowych czarów, talizmanów, przedmiotów magicznych - słowem wszystkiego, co może zwiększyć ich moc czarodziejską. Swoich zdobyczy strzegą niezwykle zazdrośnie, niemal nigdy ich nie wymieniając, nie sprzedając ani nie przekazując (wyjątkiem są uczniowie i oczywiście spadkobiercy). Magowie bardzo często (jednak zależnie od etosu i charakteru) pomagają w sytuacjach, w których została zachwiana naturalna równowaga sił, np. wywołując deszcz na terenie nawiedzonym przez suszę.

Łączenie profesji: Mag może być równocześnie wojownikiem, łowcą, złodziejem, zabójcą, kupcem, kapłanem, druidem, astrologiem, czarnoksiężnikiem, iluzjonistą lub alchemikiem.

Używana broń: Magowie mogą używać każdej broni jednoręcznej, najczęściej jednak posługują się różnego rodzaju laskami lub bronią nie rzucającą się w oczy np. sztyletem czy nożem. Wiele



gildii wręcz zabrania posługiwania się bronią cięższą, np. mieczami.

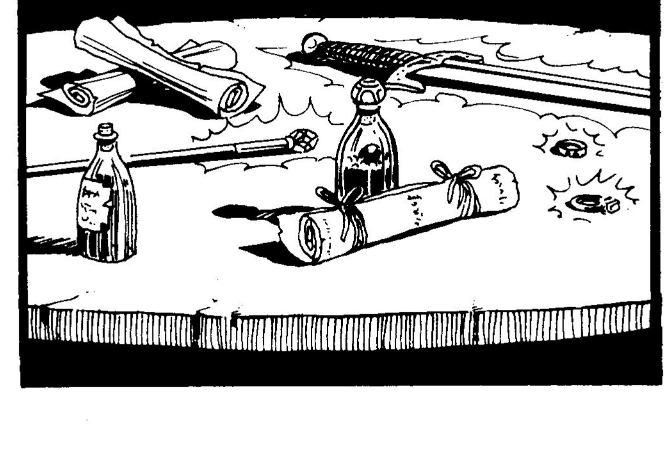
Używane zbroje: Magowie z reguły używają tylko takich zbroi, które nie ograniczają ZR i SZ. Mogą rzucać czary w zbrojach nieco cięższych, ograniczających SZ (tylko), jednak zbroje te w równym stopniu jak SZ, ograniczają ich UM.

Używanie magii: Po zakończeniu wstępnego szkolenia mag zyskuje zdolność posługiwania się czarami magów, używania i identyfikowania przedmiotów magicznych, czytania magicznych pergaminów, itp. Oczywiście obowiązują go wszelkie ograniczenia, wynikające z INT, MD, UM i PM. Od swych nauczycieli na drogę dostaje k5 czarów, jednak sam musi zakupić magiczną księgę, w której mógłby je zapisać. Jego zdolności rosną wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi czarami.

Zdolności profesjonalne:

Od 0-go poziomu doświadczenia:

1. Umiejętność rzucania czarów maga - z pergaminów (jeśli UM są wyższe niż 30 pkt.) lub z księgi oraz Czarów Autorytatywnych (jeśli UM są wyższe niż 50 pkt.): sprawdzane % rzutem na UM (ew. zmniejszone o 10 pkt. na krąg czaru w przypadku pergaminów).
2. Wykrycie magii - trwająca pełną rundę koncentracja, połączona z delikatnym dotykaniem badanej rzeczy w celu wyczucia emanującej z niej magii: sprawdzane % rzutem na UM.
3. Wyssanie PM - umiejętność całkowitego przelania PM z jednego amuletu do drugiego (o ile żaden nie miał blokady) i oceny ilości tego PM: sprawdzane % rzutem na UM (trwa pełną rundę).
4. Wykrycie blokady PM - stwierdzenie, czy badany amulet jest zabezpieczony przed pobieraniem z niego PM przez nieupoważnione osoby: sprawdzane % rzutem na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja runu - rozpoznawanie znaków magicznych. Pozwala rozpoznawać znaczenie runów i identyfikować zawarte w nich czary: sprawdzenie % rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 MD, zmniejszoną o 1 pkt. na każdy POZ twórcy runu. Identyfikacja trwa k10 rund i może być dokonana z odległości ok. 1 m.
6. Wycieranie runów - ścieranie znaków magicznych bez uaktywnienia zawartych w nich czarów: trwa 1-10 r. i jest sprawdzane % rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 MD, zmniejszoną o 1 pkt. na POZ twórcy runu. Nieudana próba starcia runu powoduje zadziałanie zawartego w nim czaru.



7. Tworzenie blokady PM - uniemożliwienie wykorzystania zgromadzonego w amulecie PM poprzez stworzenie blokady, powodującej jego eksplozję w momencie pobrania go przez osobę do tego niepowołaną. Założenie blokady trwa k10 rund, wymaga poświęcenia min. 1-100 PM (najczęściej daje się dużo więcej) oraz udanego % rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT. Założenie blokady chroni również zawarty w amulecie PM przed rozproszeniem magii, samorozładowaniem (co może nastąpić w wyniku np. zbyt długiego przebywania w wodzie), itp. przypadkami.

8. Zniszczenie blokady PM - zlikwidowanie założonej na amulet blokady PM. Zakończenie likwidacji sukcesem wymaga poświęcenia PM równego temu, który został włożony w blokadę oraz udanego % rzutu na UM zmniejszone o 100 pkt. W przypadku nieudanej próby zniszczenia blokady, PM zawarty w amulecie eksploduje, zadając każdym swoim 1 punktem 10 pkt. obrażeń (ew. połowe po udanym rzucie obronnym przed energią - odporność nr 5).

9. Wpisanie czaru - umiejętność przeniesienia wybranego czaru na przygotowany do tego, umagiczniony symbol lub kartę pergaminu w taki sposób, by ten czar nie uaktywnił się aż do naruszenia struktury symbolu lub odczytania pergaminu: sprawdzane % rzutem na UM zmniejszone o 100 pkt. Wpisanie czaru zajmuje k10 godzin.

10. Przepisywanie czaru - umiejętność przeniesienia formuły czaru z pamięci lub jej przepisania na strony magicznej księgi: sprawdzenie % rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 ZR. Przepisanie trwa 1 godzinę na krąg czaru oraz wymaga poświęcenia k10 pkt. PM na jedną zapisaną stronę (czar zajmuje 1 stronę księgi na każdy swój krąg).



CZARNOKSIĘŻNIK

Czarnoksiężnik to czarodziej, którego specjalnością jest wiązanie czystej magii z magią nekromantyczną (czyli czarną - związaną ze śmiercią i istotami umarłymi) i który w swych badaniach skupia się na tych właśnie aspektach potencjału magicznego.

ILUZJONISTA

Specjalnością iluzjonisty jest łączenie czystej magii z magią, oddziałująca na umysł (np. iluzje, miraże, itp.). Potężni iluzjoniści potrafią uzależnić od siebie niemal każdą istotę.

ALCHEMIK

Alchemik to specjalista w tworzeniu różnego rodzaju mikstur. Magia alchemiczna służy głównie do analizy substancji i ich przemian, jednakże może być wykorzystywana także do innych celów, np. jako magia bojowa.

WSPÓŁCZYNNIKI PODSTAWOWE

Teraz przychodzi kolej na określanie cech postaci, czyli tzw. współczynników. Podstawowe z nich określają 10 najbardziej znaczących dla postaci cech. A więc:

ŻYWOTNOŚĆ (ŻYW)

Współczynnik podstawowy, decydujący o fizycznej odporności postaci, o jej skłonności do zmęczenia, a przede wszystkim o tym, jak wielkie obrażenia postać może odnieść, utrzymując się przy życiu.

Ustalenia szczegółowe:

* Postać może normalnie funkcjonować, tzn. poruszać się, atakować, bronić, itp. jeżeli odniesione obrażenia (wyrażone liczbowo) są mniejsze od jej Żywotności; jeśli są równe lub większe postać traci kontrolę nad swoim ciałem - o takiej postaci mówimy, że znajduje się w stanie agonii.

* Postać, znajdująca się w stanie agonii spowodowanej przez rany fizyczne w każdej rundzie jej trwania traci 10 punktów ŻYW. Jeżeli były to rany wywołujące krwawienie (a więc tnące lub kłute), a obrażenia nie są większe niż półtorakrotna ŻYW można tę utratę zahamować poprzez podwiązanie.

* Postać, będąca w agonii nie ma kontroli nad własnym ciałem (poza przypadkiem opisanym niżej), chociaż istnieje szansa, że jest przytomna - gracz musi wykonać pozytywny % rzut na wielkość współczynnika przetrwania (odporność nr 4) postaci.

* Jeżeli postać znajduje się w agonii, ale obrażenia, które ją spowodowały były tak niewielkie, że nie przekroczyły 1/10 części ŻYW, postać może wykonywać nie wywołujące zmęczenia oraz nie wymagające koncentracji ruchy i czynności np. szeptać, podwiązać rany, powoli się czołgać czy wyjąć coś z kieszeni.

* Postać, która choćby przez chwilę znalazła się w agonii nie będzie w stanie nic robić przez najbliższą dobę (tzn. 24 godziny) po wyleczeniu - jest to stan analogiczny do wyczerpania z powodu zmęczenia.

* Śmierć postaci następuje wtedy, gdy odniesione obrażenia dwukrotnie przekroczą jej Żywotność.

* Gdy postać otrzyma obrażenia trzykrotnie przekraczające jej Żywotność, oznacza to, że jej ciało zostało zmasakrowane (a więc do ewentualnego przywrócenia życia potrzebna jest regeneracja w postaci czaru).

SIŁA FIZYCZNA (SF)

Współczynnik podstawowy, informujący o sile mięśni postaci, a więc decydujący o tym, jaki ciężar postać może podnieść, jak bardzo może być obciążona podczas normalnego działania, a przede wszystkim jak poważne obrażenia zadaje przeciwnikowi podczas walki.

Ustalenia szczegółowe:

* SF, liczona w kilogramach, określa maksymalny nacisk, jaki postać jest w stanie przeżyć, zanim nastąpi jej zgniecenie, rozerwanie, itp.

* 1/2 SF to obciążenie całkowite, oznaczające maksymalną liczbę kg, które postać jest w stanie podnieść, toczyć, ciągnąć, itp.

* 1/4 SF to maksymalna liczba kg, jaką postać może być obciążona i ciągle móc wykonywać wymagające wysiłku fizycznego (wywołujące zmęczenie) czynności, takie jak walka, rzucanie czarów, wspinaczka, itp. Postać przeciążona porusza się co najmniej dwukrotnie wolniej i co najmniej dwukrotnie szybciej się męczy (nie jest również w stanie czynnie się bronić, itp).

* Obrażenia, zadawane przeciwnikowi podczas walki zwiększane są o 1/4 SF.

* Szansa trafienia przeciwnika podczas walki powiększana jest o 1/10 SF.

* SF umożliwia też rozginanie krat, uwalnianie się z uścisku, rwanie lin, itp. Szansa pozytywnego wykonania tego typu czynności wynosi z reguły 50% +/− 1% za każde 5 pkt. różnicy między SF postaci, a określoną w scenariuszu siłą czy wytrzymałością przeszkody (kraty, liny, itp.)

ZRĘCZNOŚĆ (ZR)

Współczynnik podstawowy, decydujący o akrobatycznych zdolnościach postaci, o umiejętności zachowania równowagi, o sku-

tecznośći wykonywanych przez nią uników, o powodzeniu w manipulacji różnymi przedmiotami, itp.

Ponieważ ZR jest współczynnikiem, który może być bardzo mocno modyfikowany przez noszoną przez postać zbroję, w grze wprowadzono rozróżnienie pojęciowe między:

- *naturalną Zręcznością* postaci tzn. współczynnikiem czystym, bez jakichkolwiek modyfikacji, dodatnich czy ujemnych, równym dokładnie tej liczbie, jaka została określona w trakcie tworzenia postaci oraz
- *aktualną Zręcznością* czyli ZR naturalną zmodyfikowaną przez noszoną zbroję i ew. inne czynniki, np. czary, mikstury czy przedmioty magiczne.

Ustalenia szczegółowe:

* Jeżeli aktualna ZR postaci jest większa niż 50, to nadwyżka ponad tę liczbę powiększa Obronę (OB) tej postaci przed trafieniem. Wyjątkiem jest sytuacja, w której postać znajduje się w ruchu, ale nie ma możliwości wykonywania uników, a więc np. gdy jest zaskoczona, czy atakowana od tyłu.

* Jeżeli aktualna ZR postaci jest niższa niż 30, to różnica między tymi dwoma wielkościami zmniejsza Obronę tej postaci przed trafieniem. Jeżeli postać pozostaje w bezruchu, a więc np. jest kompletnie zaskoczona, unieruchomiona, leży, itp., to jej Obrona jest zmniejszana o całe 30 punktów.

* 1/10 część naturalnej ZR powiększa szansę Trafienia przeciwnika.

SZYBKOŚĆ (SZ)

Współczynnik podstawowy, decydujący o refleksie, zachowaniu w sytuacjach zaskakujących, szybkości poruszania się, itp.

Ponieważ SZ, podobnie jak ZR jest współczynnikiem, który może być bardzo mocno modyfikowany przez noszoną przez postać zbroję, więc w grze wprowadzono rozróżnienie pojęciowe między:

- *naturalną Szybkością* postaci tzn. współczynnikiem czystym, bez jakichkolwiek modyfikacji, dodatnich czy ujemnych, równym dokładnie tej liczbie, jako została dla SZ określona w trakcie tworzenia postaci oraz
- *aktualną Szybkością* czyli SZ naturalną zmodyfikowaną przez noszoną zbroję i ew. inne czynniki, np. czary, mikstury czy przedmioty magiczne.

Ustalenia szczegółowe:

* Aktualnej SZ równa jest % szansa natychmiastowej reakcji na niespodziewaną sytuację - atak znienacka, nagłe zadziałanie pułapki, itp., czyli refleksowi postaci. (patrz rozdział ZASKOCZENIE)

* Od aktualnej SZ zależna jest szybkość poruszania się postaci. (patrz rozdział RUCH I ZMĘCZENIE).

* Naturalna SZ służy do ustalania w jakiej kolejności postacie będą działały (atakowały bronią, rzucały czary, itp.) w czasie walki (patrz rozdział MECHANIZM WALKI - Ustalanie kolejności działań).

INTELIGENCJA (INT)

Współczynnik podstawowy, określający najszerzej pojętą bystrość umysłu - umiejętność podejmowania decyzji, rozwiązywania problemów, analizowania sytuacji, intuicję, itp.

Ustalenia szczegółowe:

* INT określa % szansę (ew. zmodyfikowaną) wyjścia obronną ręką z sytuacji, w których wymagane jest popisanie się zdolnościami mentalnymi. Na przykład: Larkis, rycerz bez skazy czyli łeb dość zakuty, chce przejść przez most, pilnowany przez wrednego trolla. Troll mówi: Puszczę cię, bratku, jeśli mi powiesz dlaczego młody, zielony goblin biegnie do młodego, zielonego lasu?. Oczywiście prowadzący Larkisa gracz zna odpowiedź na to trywialne pytanie, ale wykonuje % rzut, żeby przekonać się czy jego rycerz jest równie błyskotliwy. Wynik jest wyższy niż INT Larkisa, a więc dla niego zagadka jest za trudna, wobec czego wredny troll stwierdza: Przejdziesz, ale dopiero po moim trupie!. Ponieważ to stwierdzenie nie wymaga rzutu na INT, Larkis może odpowiedzieć w swój ulubiony sposób, tzn. sięgając po miecz.

Jeżeli rzut byłby udany MG mógłby stwierdzić, że Larkis odpowiedział prawidłowo i wredny troll przepuścił go bez dalszych ceregieli, ale raczej powinien (co jest znacznie zabawniejsze) zażądać odpowiedzi od gracza i dopiero od niej uzależnić zachowanie wrednego trolla.

* Modyfikacje % szansy w sytuacjach takich, jak powyższa zależą od oceny stopnia trudności zagadki i albo są narzucane przez scenariusz, albo ustalane przez MG.

* 1/10 część INT jest składową bazowej odporności psychicznofizycznej, a ponadto zwiększa odporność na wszelkie iluzje, hipnozy, złudzenia, miraże, itp.

* 1/10 część INT określa intuicję postaci. W sytuacji krytycznej, gdy wyczerpały się już wszystkie pomysły graczy, dotyczące np. sposobów ucieczki z lochu, MG może wykonać % rzut na intuicję postaci - jednej lub wszystkich po kolei. Udany rzut oznacza, że gracze mają prawo do uzyskania od MG daleko idących podpowiedzi, jednak za rozwiązany w ten sposób problem postacie nie otrzymują Punktów Doświadczenia.

* INT warunkuje także zdolność uczenia się czarów (patrz rozdział MAGIA I CZARY).

MĄDROŚĆ (MD)

Współczynnik podstawowy, decydujący o wiedzy postaci, o jej zdolności do zapamiętywania i przypominania sobie wiadomości. MG może wymagać wykonania % rzutu na MD (ew. zmodyfikowanego) w sytuacji, gdy uzna, że należy sprawdzić czy postać dysponuje określoną wiedzą - czy zna fakty historyczne, legendy, czy wie o współczesnych wydarzeniach na jakimś obszarze czy



nawet czy wie cokolwiek o spotkanej właśnie osobie lub potworze, który stanął na jej drodze.

Ustalenia szczegółowe:

* 1/2 część MD stanowi % szansę umiejętnego targowania się podczas zakupów czy sprzedaży towarów.

* 1/10 część MD jest składową bazowej odporności psychicznofizycznej, a ponadto zwiększa odporność na wszelkie sugestie, oczarowania, uroki, elokwencję, itp.

* 1/10 część MD to wielkość, decydująca o tym, iloma językami postać jest zdolna władać. (patrz rozdział JĘZYKI ORCHII).

* MD warunkuje także zdolność uczenia się czarów.(patrz rozdział MAGIA I CZARY).

UMIEJĘTNOŚCI MAGICZNE (UM)

Współczynnik podstawowy, określający zdolność do posługiwania się magią, rozumienia i odczuwania zjawisk z nią związanych, a także do manipulowania otoczeniem przy jej pomocy.

UM określają % szansę prawidłowego rzucenia czaru (patrz rozdział MAGIA I CZARY), a także szansę umiejętnego użycia niektórych przedmiotów magicznych.

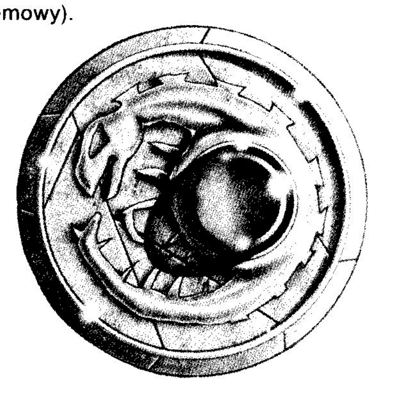
Ustalenia szczegółowe:
* Od 1 do 100 punktów to normalne UM.
* Od 101 do 200 pkt. to wysokie UM. Antyodporność (patrz niżej) czaru, rzucanego z takimi UM jest zwiększona o 1 pkt. na każdy POZ rzucającego.
* Od 201 do 300 pkt. to bardzo wysokie UM. Antyodporność czaru, rzucanego z takimi UM jest zwiększona o 2 pkt. na każdy POZ rzucającego. Postać o takich UM ma również możliwość rzucania dwóch czarów w czasie jednej rundy (o ile pozwalają na to ich opóźnienia).
* Od 301 do 400 pkt. to nadnaturalne UM. Antyodporność czaru, rzucanego z takimi UM jest zwiększona o 3 pkt. na każdy POZ rzucającego, ponadto każdy rzucany czar ma o 10 pkt. Szybkości (1 segment) mniejsze opóźnienie (czyli rzucany jest szybciej), ale opóźnienie minimalne musi wynosić 10 pkt. SZ (1 segment). Ilość punktów powyżej 300 określa również szansę automatycznego wykrywania magii wzrokiem i jej identyfikowania tylko przy pomocy dotknięcia przedmiotu magicznego.
* od 401 do 500 pkt. to boskie UM. Tak wysokie UM pozwalają na 10-krotne skrócenie czasu rzucania czaru oraz na traktowanie go jako Przemiany Półboskiej.

WIARA (WI)

Współczynnik podstawowy, określający siłę i głębię wiary w wybranego boga, a także stopień znajomości ceremonii religijnych, umiejętność odprawiania prawidłowych modłów, itp.
1/10 część Wiary zwiększa odporność na wszelkie zaklęcia, klątwy, przekleństwa, itp.
Szczegółowy opis znaczenia i zastosowania tego współczynnika znajduje się w rozdziale WIARA I BOGOWIE.

CHARYZMA (CH)

Współczynnik podstawowy, określający władczość, ton i dostojeństwo głosu, sposób wysławiania się, elokwencję. Decyduje o wpływie postaci na zachowanie innych osób. Charyzmę posiadają tylko postacie, które potrafią mówić, ewentualnie posługują się specyficzną, służącą przekazywaniu informacji mimiką.
Ustalenia szczegółowe:
* Od 1 do 100 pkt.: Udany % rzut na CH, mieszczącą się w tym przedziale liczbowym, oznacza, iż rozmówca jest przekonany o prawdomówności postaci, wierzy, że postać mówi szczerze i nie stara się go oszukać, jednak jego dalsze zachowanie zależy wyłącznie od niego samego.
% rzut na CH wymagany jest również w sytuacjach krytycznych (np. wyjątkowo niebezpiecznych) jako sprawdzenie lojalności osób, które dotychczas wykonywały polecenia postaci (oddział wojska, służący, itp.) - rzut nieudany oznacza, że te osoby po prostu odmawiają posłuszeństwa.
* Od 101 do 200 pkt.: Udany % rzut na CH – 100 oznacza, że postać ma szansę narzucić rozmówcy swoje zdanie, wmówić mu, że powinien głęboko wierzyć w to, co właśnie usłyszał i w związku z tym odpowiednio postępować. Wmówienie takie jest skuteczne, jeśli rozmówcy nie uda się % rzut na jego odporność na sugestię (odporność nr 2).
Postać, dowodząca oddziałem wojska może zagrzewać do boju swych podkomendnych, wygłaszając trwającą minimum 3 rundy przemowę. Jeśli się to uda (% rzut na CH – 100) żołnierze wpadają w uniesienie bojowe, traktowane jak fanatyzm (zwiększenie BPsych., TR i OB o 10 pkt. plus 10 pkt. na każdy POZ żołnierza) i trwające przez rundę na każdy POZ dowódcy (od zakończenia przemowy).



* Od 201 do 300 pkt.: Udany % rzut na CH – 200 oznacza, że postać może wydawać innym bezpośrednie rozkazy i spodziewać się ich natychmiastowego wykonania. Rozkaz zostanie bez szemrania wykonany, jeśli osobie, do której został skierowany nie uda się % rzut na jej odporność na sugestię (odporność nr 2). Jeśli rozkaz w sposób oczywisty naraża osobę, która ma go wykonać na śmierć lub kalectwo (Wykąp się w tej lawie, robaczku, i to już!) może ona wykonać drugi % rzut obronny, tym razem jednak tylko na połowę swej odporności na sugestię (odp. nr 2).
* Jeśli postać wydaje rozkaz osobie wrogo nastawionej lub należącej do zupełnie innej, nie spokrewnionej rasy, jej efektywna CH (używana przy sprawdzeniu skuteczności tego właśnie rozkazu) zmniejsza się do połowy.



PREZENCJA (PR)

Współczynnik podstawowy, określający urodę postaci, decydujący o wrażeniu, jakie wywiera ona na spotkanych po raz pierwszy osobach.
Ustalenie szczegółowe:
* Od 1 do 100 pkt.: Przy PR mieszczącej się w tych granicach % rzut określa nastawienie spotkanej osoby do postaci. Rzut udany to sympatia, nieudany - niechęć. Przy skrajnych wynikach MG może założyć np. miłość od pierwszego wejrzenia lub irracjonalną nienawiść.
* Od 101 do 200 pkt.: Poza tym, co normalnie wiąże się z dużą urodą (zainteresowanie i komplementy z jednej, a zawiść i obmowy z drugiej strony) tak wysoka PR daje postaci możliwość wykonania % rzutu na PR – 100 w przypadku dostania się do niewoli. Rzut udany oznacza, iż postać na pewno nie zostanie uśmiercona ani skazana na najbardziej dolegliwe kary (galery, praca w kopalni, itp.), a raczej będzie zachowana w dobrym zdrowiu w celu np. wymiany na okup lub korzystnej sprzedaży do najbliższego haremu.
* Od 201 do 300 pkt.: Postać o tak wielkiej urodzie wywołuje powszechne poruszenie, wręcz sensację w każdym miejscu, w którym się pojawi. Niemal niemożliwe jest, żeby ktokolwiek, kto ją ujrzał mógł o niej szybko zapomnieć czy żeby udało jej się zniknąć w tłumie. Udany % rzut na PR – 200 gwarantuje postaci traktowanie z najwyższą uprzejmością w każdej sytuacji, w której się znalazła, nawet w niewoli.
* Jeśli sprawdzana jest reakcja osoby wrogo nastawionej lub należącej do zupełnie innej, nie spokrewnionej rasy, jej efektywna PR (używana przy sprawdzeniu tej właśnie reakcji) zmniejsza się do połowy.
* Prezencja należy do tych nielicznych współczynników, które mogą łatwo ulegać zmianom. MG może nakazać obniżenie PR z powodu np. ciężkich lub szpecących ran (po wyleczeniu lub regeneracji PR wraca do poprzedniej wartości), choroby, wyniszczenia organizmu czy nawet wyjątkowo niesympatycznego zachowania postaci. Również ubiór może zmieniać PR: brudne, zniszczone łachmany mogą ją obniżyć, zaś szaty eleganckie i bogate - podwyższyć.



WSPÓŁCZYNNIKI POMOCNICZE

ODPORNOŚCI

Odporności są to niezmiernie ważne współczynniki, decydujące o szansie przetrwania niemal każdej formy ataku poza zwykłym ciosem bronią. Jest ich w sumie 10. Są one uzależnione zarówno od współczynników podstawowych, na podstawie których wylicza się tzw. bazowe odporności, jak i od modyfikatorów, wynikających z rasy, profesji, odbytych szkoleń czy nawet noszonej zbroi.

Bazowe odporności to:

* *bazowa psychiczno-fizyczna* (BPsych.), określająca podstawową odporność postaci na wszystko, co oddziałuje na jej umysł oraz niektóre czynniki, odziaływujące na ciało (w jej skład wchodzi 1/10 INT + 1/10 MD + 1/20 ŻYW + rzut k10).

* *bazowa fizyczna* (BFiz.),określająca podstawową odporność postaci na czynniki oddziałujące na jej ciało (w jej skład wchodzi 1/10 ŻYW + 1/10 SF + rzut k10).

Poniższe zestawienie obejmuje wszystkie używane w grze rodzaje odporności:

* nr 1: Odporność na iluzje, hipnozę, itp. (BPsych. + modyfikacje z rasy, profesji i INT);

* nr 2: Odporność na strach, sugestię, uroki, itp. (BPsych. + modyfikacje z rasy, profesji i MD);

* nr 3: Odporność na zaklęcia, klątwy, przekleństwa, itp. (BPsych. + modyfikacje z rasy, profesji i WI);

* nr 4: Odporność na szok podczas wskrzeszenia, ogłuszenie, paraliż umysłu, itp. (BPsych. + modyfikacje z rasy i profesji);

* nr 5: Odporność na energię (z wyjątkiem energii elektrycznej, cieplnej, itp.) oraz na większość czarów i efektów specjalnych, czyli takich, których działanie nie jest sprecyzowane (BPsych. + modyfikacje z rasy i profesji);

* nr 6: Odporność na trucizny, choroby, paraliż ciała, itp. (BFiz. + modyfikacje z rasy i profesji);

* nr 7: Odporność na gazy, wyziewy, oddechy smocze, pyły, itp. (BFiz. + modyfikacje z rasy i profesji, ew. ze zbroi)

* nr 8: Odporność na kwas, ogień, mróz, itp. czynniki fizyczne (BFiz. + modyfikacje z rasy, profesji i ze zbroi)

* nr 9: Odporność na elektryczność, magnetyzm, itp. (BFiz. + modyfikacje z rasy, profesji i ze zbroi)

* nr 10: Odporność na polimorfię i petryfikację (BFiz. + modyfikacje z rasy, profesji, ew. ze zbroi).

ANTYODPORNOŚĆ (AOdp)

W wielu sytuacjach rzut obronny na daną odporność może być modyfikowany zależnie od siły oddziaływującego czynnika. Modyfikacje te zostały nazwane antyodpornością, głównie dlatego, że zwykle odporność zmniejszają i zależą nie od broniącej się postaci, a od umiejętności rzucającego czar, siły efektu, czy nawet poziomu doświadczenia przeciwnika.

ANTYMAGIA (AMg):

Antymagia to na wskroś niemagiczna siła, mogąca całkowicie zanegować efekt każdej aktywnej magii czyli ochronić postać przed każdym skierowanym przeciwko niej atakiem magicznym. Jest to nieodrodna, naturalna cecha postaci, która nie może być przeniesiona na nikogo ani nic innego. Oznacza to także, iż działa ona zawsze i postać nie musi wykonywać żadnych specjalnych czynności, aby ją uaktywniać. Wielkość AMg nigdy nie ulega zmniejszeniu, bez względu na antyodporność efektu magicznego czy inne, podobne czynniki.

Antymagia chroni przed każdą, nawet najsilniejszą magią, natomiast zupełnie nie wpływa na czynniki niemagiczne czy też normalne rany zadawane magiczną bronią. Ponadto antymagia nie jest w stanie uchronić przed przeznaczeniem, a więc klątwami i przekleństwami, a także przed zjawiskami czy zdarzeniami pośrednio wywołanymi przez magię np. przed naturalnymi błyskawicami wywołanymi z magicznie przywołanej burzy, czy przed wpadnięciem do szczeliny w ziemi powstałej w wyniku magicznie wywołanego trzęsienia ziemi. AMg nie stanowi również ochrony przed zionięciem magicznej istoty (np. smoka, chimery), a także przed magicznymi truciznami.

Wielkość antymagii stanowi % szansę obrony przed magicznym atakiem, przy czym na każdy rodzaj tego ataku, na każdy oddziaływujący na postać magiczny czynnik należy wykonać odrębny rzut k100 (np. przy oddziaływaniu 3 czarów rzuca się na każdy osobno). Antymagia nie niszczy magii, ale (w przypadku udanego rzutu k100) powoduje, że wszelkie jej efekty, bez względu na ich rodzaj, omijają chronioną istotę nie czyniąc jej najmniejszej krzywdy.

ZAUWAŻENIE (ZW)

Współczynnik pomocniczy, określający szansę zwrócenia na siebie uwagi boga, w sensie pozytywnym - poprzez ofiary i modlitwę, bądź też negatywnym - przez bluźnierstwa lub bezczeszczenie jego świątyń.

Ta szansa jest bardzo niewielka, gdyż postacie spoza kasty kleryczne losują ZW jako k5, a klerycy jako k10. Poza ewentualnymi przyrostami, związanymi ze zmianą poziomu doświadczenia lub z nabyciem zdolności ponadnaturalnych tego współczynnika tego nic nie jest w stanie zwiększyć.

Znaczenie i sposób posługiwania się ZW opisany jest szczegółowo w rozdziale WIARA I BOGOWIE.



ENERGIA ŻYCIOWA (ENŻ)

Energia życiowa jest dokładnie tym, na co wskazuje jej nazwa. Stanowi ona sumę 1/10 części współczynników podstawowych (a więc ŻYW, SF, ZR, SZ, INT, MD, UM, WI, CH i PR). Jej wprowadzenie jako osobnego współczynnika jest uzasadnione przez dość często zdarzające się sytuacje, w których rany fizyczne nie są jedynymi i na pewno nie najważniejszymi obrażeniami, grożącymi bohaterom gry. Takie sytuacje to np. walka z niektórymi potworami (przede wszystkim martwiakami), zetknięcie się ze Sferą Egzystencji Negatywnej, efekty działania niektórych czarów czy przedmiotów magicznych. Wszystko to może spowodować ubytek sił witalnych postaci, jej wyssanie - czyli stratę energii życiowej. Rozmiar tej straty zależy od siły potwora czy zjawiska, które ją spowodowało, jednak całkowita utrata ENŻ (czyli jej spadnięcie do 0) oznacza zwykle ostateczny, nieodwracalny koniec istnienia postaci (przynajmniej w dotychczasowej formie). Energia życiowa zmienia się wraz ze zmianami współczynników, na podstawie których jest obliczana, ponadto każdy rok życia regeneruje się 1 jej punkt.



WYTRZYMAŁOŚĆ (WYT)

Współczynnik równy 1/10 części sumy aktualnej ŻYW i niewykorzystanej SF, informujący po ilu rundach bardzo męczącego zajęcia (np. walka, rzucanie czarów, szybki bieg, itp.) lub po ilu minutach, jeśli zajęcie było nieco lżejsze postać ulega zmęczeniu (wyczerpaniu sił). Współczynnik ten jest płynny i zmienia się wraz ze zmianami wchodzących w jego skład współczynników.

Postać zmęczona jest niezdolna do normalnego działania i musi odpocząć przez minimum k10 rund. Zaatakowana podczas takiego odpoczynku nie jest w stanie atakować ani aktywnie się bronić, a na OB składa się tylko jej bierna część, tzn. obrona zbroi (zmniejszona o 30 pkt. z powodu unieruchomienia).

CHARAKTER POSTACI

Jednym z tych czynników, które w największym stopniu ograniczają swobodę działania postaci jest jej charakter. Trudno sobie wyobrazić, żeby ktoś, kto deklaruje poszanowanie dla prawa i miłość do swych bliźnich spędzał czas na gwałtach, rabunkach i puszczaniu wiosek z dymem. Z drugiej strony postać, określona przez gracza jako zła do szpiku kości i mająca wszelkie zasady w nosie lub innej części ciała raczej nie będzie skłonna do wspierania nieszczęsnych wdów i sierot. Tak więc przypisany postaci charakter w dość poważny sposób warunkuje jej zachowanie w trakcie gry. Przy jego wyborze gracz może się kierować wyobrażeniem o swej własnej osobie lub wizją roli jaką jego bohater ma spełniać w świecie gry, może podporządkować się wymogom, stawianym przez grupę, do której chce dołączyć bądź ograniczeniom, narzuconym przez scenariusz przygody, w której jego grupa będzie uczestniczyć. Bez względu na to, dlaczego wybierze taki, a nie inny charakter, jego postać powinna przestrzegać związanych z nim zasad.

W Kryształach Czasu charakter postaci ma dwa aspekty. Pierwszy z nich to stosunek postaci do praw ludzkich i boskich, struktur społecznych i organizacji wszelkiego typu, natomiast drugi określa postać w najbardziej podstawowych kategoriach moralnych - w kategoriach dobra i zła. W ramach obu tych aspektów wyróżnione zostały po trzy zasadniczo różne postawy: w pierwszym - praworządna, neutralna i chaotyczna, w drugim - dobra, neutralna i zła. Postawy należące do różnych aspektów łączone są ze sobą w pary, tworząc pełny (w grze) charakter postaci. Takich kombinacji jest dziewięć i spośród nich gracz wybiera charakter swego bohatera. Tak więc ten charakter może być: praworządny dobry (pr.db.), praworządny neutralny (pr.ntr.), praworządny zły (pr.zły), neutralny dobry (ntr.db.), neutralny neutralny (ntr.ntr.), neutralny zły (ntr.zły), chaotyczny dobry (cht.db.), chaotyczny neutralny (cht.ntr.), chaotyczny zły (cht.zły).

ASPEKT SPOŁECZNO-PRAWNY

Postawa praworządna - prawo, organizacje społeczne i polityczne, wreszcie społeczeństwo jako całość są dobrami nadrzędnymi i nienaruszalnymi. Postać praworządna uważa, że życie zarówno jednostek, jak i całych zbiorowości powinno podlegać ściśle sformułowanej i egzekwowanej regulacji prawnej, w związku z czym nigdy prawa dobrowolnie nie naruszy, aczkolwiek jest w stanie je różnie interpretować. Mimo, że jest ona ograniczona w działaniu, zasłaniając się prawem może robić praktycznie wszystko.

Postawa neutralna - postacie neutralne uważają, że powinna być zachowana pełna równowaga między prawem a chaosem, że wszystkie sprawy świata i jego mieszkańców należy pozostawić ich naturalnemu biegowi. Opowiedzenie się po stronie jednej ze skrajnych postaw, prawa bądź chaosu, jest dopuszczalne, a nawet konieczne wtedy, gdy zaistnieje realna groźba zakłócenia równowagi między tymi siłami.

Postawa chaotyczna - istoty chaotyczne nie uznają żadnych trwałych autorytetów, w postępowaniu kierują się potrzebą chwili, nie zważając na dalsze konsekwencje swych czynów dla otoczenia, a często również dla samych siebie. Dla postaci o takiej postawie życiowej najważniejsza jest ciągła zmiana sytuacji i otoczenia oraz nieustanny bunt przeciw temu, co na dłużej może ograniczyć jej swobodę.

ASPEKT MORALNY

Postawa dobra - postać o takiej postawie moralnej nigdy świadomie i bez bardzo dobrze uzasadnionej potrzeby nie wyrządzi krzywdy innym istotom. Wręcz przeciwnie - jej podstawowym dążeniem i największą życiową przyjemnością jest niesienie pomocy tym, którzy jej potrzebują. Nie oznacza to, iż jest zdeklarowanym pacyfistą, nigdy nie sięgającym po broń, gdyż mógłby kogoś skaleczyć. Jednym z jej podstawowych obowiązków jest walka z istotami złymi bądź czyniącymi zło, niszczenie ich i wszystkiego, co się z nimi wiąże.

Postawa neutralna - postać o takich zapatrywaniach nie znosi, gdy w jej pobliżu otwarcie czynione jest zło, ale równie niechętnie odnosi się do przesadnego pomagania innym, szczególnie własnym kosztem.

Postawa zła - postać zła buduje swą potęgę kosztem innych, nie zważając na nic i na nikogo. W imię własnych celów gotowa jest dopuścić się każdej nieprawości, z sadystyczną przyjemnością zniszczyć każdego, kto jej stanie na drodze. Tego typu postacie często ukrywają swoją prawdziwą naturę, szczególnie w środowiskach, w których zło jest potępiane.

Postać bezwzględnie musi przestrzegać przyjętych zasad postępowania. Jeżeli gracz chce prowadzić postać niezgodnie z jej charakterem, MG ma prawo arbitralnie zakazać jej pewnych zachowań i uczynków, a jeśli gracz się upiera - upomnieć postać np. wyrzutami sumienia z powodu niewłaściwego uczynku, które sprawiają, że nie jest ona w stanie używać przez pewnien czas swych nadprzyrodzonych zdolności. W krytycznych sytuacjach MG może zredukować punkty doświadczenia postaci do połowy, a nawet stwierdzić, że od tej chwili postać nie przyswaja (nie dostaje) nowego doświadczenia. Odzyskanie dawnego statusu, czyli uzyskanie przebaczenia od swego boga uwarunkowane jest uzyskaniem rozgrzeszenia od kapłanów i wypełnieniem nałożonej misji pokutnej.

CDN

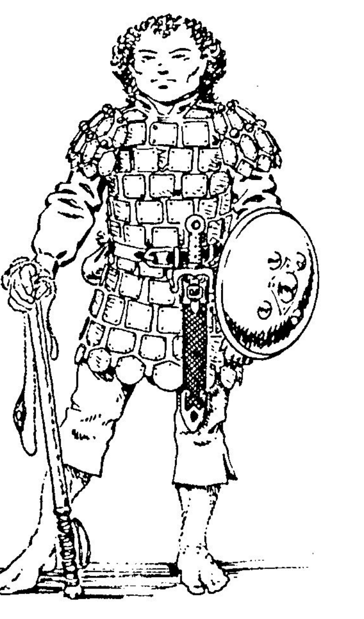


tan GNORIK
HOBBIT 116 cm, 42 kg, 24 lata

Pochodzi ze szlachty, mieszkającej w stolicy ogrów - Ogragarze. Roczny dochód z dzierżaw majątku wynosi 144 sztuki złota (tyle otrzymuje co roku w rodzinnym mieście).

W postępowaniu kieruje się zawsze dobrem (pomaga innym), wiarą w przeznaczenie (według niego los kieruje całym jego życiem) i dążeniem do nielegalnego powiększania swego majątku (nie będzie jednak okradał biednych).

Za młodu poznał takie zawody jak: historyk, szuler, złotnik,



WSPÓŁCZYNNIKI tana Gnorika:

Profesja :Złodziej	
Charakter: neutralny dobry	
Żywotność:	64
Siła Fizyczna: (udźwig 20,75 kg)	83
Zręczność:	99
Szybkość: (po założeniu zbroi i tarczy redukuje się do 32)	64
Inteligencja:	128
Mądrość:	134
Umiejętności magiczne:	67
Wiara (w Ariannę):	69
Zauważenie (przez boga):	3
Charyzma:	75
Prezencja:	67
1. Odporność na iluzję (itp.):	61
2. Odporność na sugestię (itp.):	77
3. Odporność na zaklęcia (itp.):	81
4. Odporność na szok (itp.):	38
5. Odporność na czary Specjalne:	48
6. Odporność na truciznę (itp.):	59
7. Odporność na zionięcia (itp.):	47
8. Odporność na ogień (itp.):	23
9. Odporność na elektryczność (itp.):	23
10. Odporność na skamienienie:	23
Biegłość we władaniu Sztyletami:	98
Biegłość we władaniu Procą:	103
Startowa ilość pkt. doświadczenia:	30
Poziom doświadczenia:	0

By osiągnąć 1 POZ musi zgromadzić 100 punktów doświadczenia.

W walce posługuje się jedną z poniższych broni:
- puginałem (duży, długi sztylet); waga 1,25 kg; dźga nim wroga w 44 momencie rundy i ponownie w 24 momencie rundy; szansa TRAFIENIA wynosi 116 pkt.; po skutecznym trafieniu zadaje 101 pkt. obrażeń kłutych (+/− k50 pkt.) oraz ewentualnie 2 uszkodzenia zbroi przeciwnika. Po skutecznym trafieniu z rzutu zadaje 71 pkt. obrażeń kłutych (+/−k50 pkt). oraz ewentualnie 1 uszkodzenie zbroi przeciwnika. Ta broń zwiększa OBRONĘ o 12 pkt.
- proca drzewcowo-skórzana (skórzana proca na końcu kija); waga 2,5 kg; ciska nią kamień w 24 momencie rundy; szansa TRAFIENIA wynosi 121 pkt.; po skutecznym trafieniu z rzutu zadaje 101 pkt. obrażeń obuchowych (+/− k50 pkt.) oraz ew. 2 uszkodzenia zbroi przeciwnika. Ta broń nie zwiększa OBRONY postaci.

W podróży i podczas walki używa:
- kurtkowej zbroi z elementami metalowymi; waga 7 kg; wytrzymałość 29 pkt. (po tylu uszkodzeniach rozpada się); zwiększa OBRONĘ o 11 pkt.; wyparowuje 40 pkt. obrażeń kłutych, 80 pkt. obrażeń tnących oraz 65 pkt. obrażeń obuchowych (o tyle zmniejsza obrażenia zadane przez wroga); nie ogranicza ZRĘCZNOŚCI, do 1/2 ogranicza SZYBKOŚĆ.
- puklerza (jest to mała tarcza metalowa, przytwierdzana do lewego ramienia); waga 1 kg; wytrzymałość 8 pkt. (po tylu uszkodzeniach rozpada się); zwiększa obronę postaci o 10 pkt.; nie ogranicza ZRĘCZNOŚCI, do 1/2 ogranicza SZYBKOŚĆ.

Skóra hobbitów jest twarda i gruba, przez co zwiększa obronę o 5 pkt. i każde wyparowanie o 20 pkt.

Łączna wielkość OBRONY (zbroja, tarcza, własna skóra i modyfikacja z akt. ZR) wynosi 75 pkt. (do tego dodaje się ewentualnie obronę używanej broni).

Pozostały Ekwipunek:
- 20 sztuk złota w mieszku za pasem;
- przy boku 2 mieszki (z których każdy mieści po 10 kamieni do procy);
- muł juczny (wraz z uprzężą i 4 sakwami), a na nim: torba podróżna (o pojemności do 10 kg), 2 zmiany ubrania, latarnia (+ 2 dzbany oliwy), derka, zastawa, namiot, 1 (5-litrowy) bukłak z winem, 1 (5-litrowy) bukłak z piwem, 5 dziennych porcji jedzenia, hubka, krzesiwo, 10 merów cienkiej liny z kotwiczką, pęk wytrychów (10 sztuk), młoteczek, dłuto, mała łopatka.

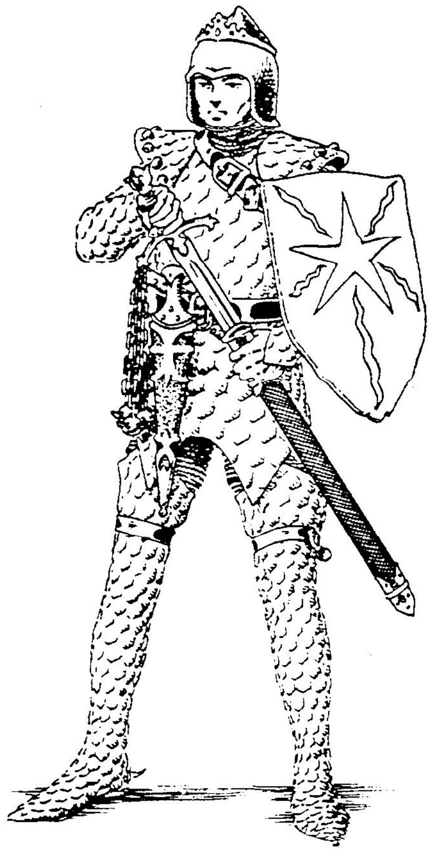
Zdolności profesjonalne złodzieja na 0 poziomie doświadczenia: patrz rozdział PROFESJE w części głównej systemu.

KSIĄŻĘ CEDRYK
CZŁOWIEK 174 cm, 75 kg, 24 lata

Pochodzi z kupieckiego miasta Getwarr-garu. Jego roczny dochód z dzierżaw majątku wynosi 2000 sztuk złota (tyle wypłacają mu co roku w rodzinnym mieście). Jego rodzina uchodzi za jedną z najbardziej wpływowych w tym mieście.

W postępowaniu kieruje się zawsze przestrzeganiem prawa, dobrem (pomaga innym) i honorem rycerskim (nie zrobi nic, co przyniosło by mu ujmę).

Za młodu poznał takie zawody jak: pisarz, poeta, akademik, jeździec, kolekcjoner.



WSPÓŁCZYNNIKI księcia Cedryka:

Profesja: Rycerz	
Charakter: praworządny dobry	
Żywotność:	127
Siła Fizyczna: (udźwig 37,75 kg)	151
Zręczność: (po założeniu zbroi i tarczy redukuje się do 43)	86
Szybkość: (po założeniu zbroi i tarczy redukuje się do 21)	64
Inteligencja:	118
Mądrość:	132
Umiejętności Magiczne:	98
Wiara (w Asteriusza Wielkiego):	52
Zauważenie (przez boga):	5
Charyzma:	120
Prezencja:	77
1. Odporność na iluzję (itp.):	65
2. Odporność na sugestię (itp.):	75
3. Odporność na zaklęcia (itp.):	68
4. Odporność na szok (itp.):	79
5. Odporność na czary Specjalne :	53
6. Odporność na truciznę (itp.):	35
7. Odporność na zionięcia (itp.): (+10 od zbroi)	62

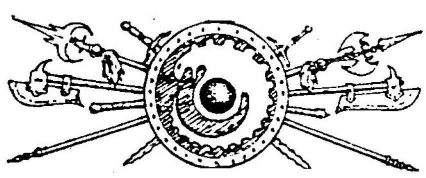
8. Odporność na ogień (itp.): 49
 (+10 od zbroi)
9. Odporność na elektryczność (itp.): 64
10. Odporność na skamienienie : 35
 (+10 od zbroi)
Biegłość we władaniu kopiami: 114
Biegłość we władaniu typowymi mieczami: 70
Biegłość we władaniu cepami: 109
Biegłość we władaniu sztyletami: 84
Startowa ilość pkt. doświadczenia: 51
Poziom doświadczenia: 0
By osiągnąć 1 POZ musi zgromadzić 100 punktów doświadczenia.

W walce posługuje się jedną z poniższych broni:
- ciężką kopią (waga 12,5 kg, ma ją przy koniu): atakuje nią w 14 momencie rundy; szansa TRAFIENIA wynosi 148 pkt.; po skutecznym trafieniu, zadaje 188 pkt. obrażeń kłutych (+/− k50 pkt.) oraz ewentualnie 4 uszkodzenia zbroi przeciwnika. Po skutecznym trafieniu z szarży zadaje 376 pkt. obrażeń kłutych (+/− k50 pkt.) oraz ewentualnie 4 uszkodzenia zbroi przeciwnika. Ta broń nie zwiększa OBRONY.
- krótkim mieczem (waga 3,75 kg, ma go przy koniu): atakuje nim w 34 momencie rundy i ponownie w 4 momencie rundy; szansa TRAFIENIA wynosi 94 pkt.; po skutecznym trafieniu, zadaje 88 pkt. obrażeń kłutych (+/− k50 pkt.) lub 78 pkt. obrażeń tnących (+/− 50 pkt.) oraz ewentualnie 1 uszkodzenie zbroi przeciwnika. Ta broń zwiększa OBRONĘ o 8 pkt.
- korbaczem trzykulkowym (waga 8,75 kg); uderza nim w 4 momencie rundy; szansa TRAFIENIA wynosi 133 pkt.; po skutecznym trafieniu, zadaje 178 pkt. obrażeń obuchowych (+/− k50 pkt.) oraz ew. 6 uszkodzeń zbroi przeciwnika. Ta broń zwiększa OBRONĘ o 17 pkt.
- dagą (duży sztylet o trójkątnym ostrzu); waga 1,25 kg); dźga nim w 44 momencie rundy i ponownie w 24 momencie rundy; szansa TRAFIENIA wynosi 108 pkt.; po skutecznym trafieniu zadaje 128 pkt. obrażeń kłutych (+/− 50) pkt. oraz ewentualnie 2 uszkodzenia zbroi przeciwnika. Ta broń zwiększa OBRONĘ o 15 pkt.

Podczas podróży i walki używa:
- grubej smoczej skóry (w kolorze zielonym; w jej posiadaniewszedł dzięki swemu zamiłowaniu do kolekcjonerstwa, majątkowi i wpływom rodzinnym). Waga tej zbroi wynosi 13,5 kg., jej wytrzymałość 38 pkt. (po tylu uszkodzeniach rozpada się). Zwiększa obronę o 44 pkt., wyparowuje 155 pkt. obrażeń kłutych, 170 pkt. obrażeń. tnących oraz 110 pkt. obrażeń obuchowych (o tyle zmniejsza obrażenia zadane przez wroga). Nie ogranicza ZRĘCZNOŚCI, ogranicza natomiast do 1/3 SZYBKOŚĆ.
- typowej tarczy rycerskiej (widnieje na niej godło jego boga: promieniująca, biała pięcioramienna gwiazda); waga 6,25 kg; wytrzymałość 55 pkt. (po tylu uszkodzeniach rozpada się); zwiększa OBRONĘ o 40 pkt.; ogranicza do 1/2 ZRĘCZNOŚĆ i do 1/2 SZYBKOŚĆ.

Łączna wielkość OBRONY (zbroja, tarcza i modyfikacja z akt. ZR) wynosi 88 pkt. (do tego dodaje się ewentualnie obronę używanej broni).
Pozostały Ekwipunek:
- 20 sztuk platyny i 75 sztuk złota w mieszku za pasem;
- srebrny diadem (założony na hełm);
- ciężki koń bojowy (wraz z siodłem rycerskim i uprzężą); -ciężki koń juczny (wraz z uprzężą i 4 sakwami), a na nim: 2 zmiany ubrania, latarnia (+2 dzbany oliwy), derka, herbowa zastawa, proporzec z herbem, wielki namiot rycerski, 2 duże (10-litrowe) bukłaki z winem, 10 dziennych porcji jedzenia, hubka, krzesiwo.

Zdolności profesjonalne rycerza na 0 poziomie doświadczenia: patrz rozdział PROFESJE.



el SILVARAN
ELF 185 cm, 81 kg, 132 lata
Dotychczas był typowym mieszczaninem z kupieckiego miasta Get-warr-garu. Roczny dochód z dzierżaw majątku wynosi 74 sztuki złota (tyle wypłacają mu co roku w rodzinnym mieście).
W postępowaniu kieruje się zawsze dobrem (pomaga innym), wiarą w przeznaczenie (według niego los kieruje całym jego życiem) i chęcią poznania tajemnic magii. Za młodu poznał takie zawody jak: żebrak, stajenny, piekarz, architekt.

WSPÓŁCZYNNIKI el Silvarana:
Profesja: Mag
Charakter: neutralny dobry
Żywotność: 91
Siła Fizyczna: 89
 (udźwig 22,25 kg)
Zręczność: 78
Szybkość: 96
Inteligencja: 138
Mądrość: 104
Umiejętności Magiczne: 125
Wiara (w Dagonina Białego): 44
Zauważenie (przez boga): 3
Charyzma: 99
Prezencja: 54
1. Odporność na iluzję (itp.): 76
2. Odporność na sugestię (itp.): 72
3. Odporność na zaklęcia (itp.): 46
4. Odporność na szok (itp.): 42
5. Odporność na czary specjalne: 77
6. Odporność na truciznę (itp.): 36
7. Odporność na zionięcia (itp.): 36
8. Odporność na ogień (itp.): 36
9. Odporność na elektryczność (itp.): 63
10. Odporność na skamienienie: 70
Biegłość we władaniu sztyletami: 81
Startowa ilość pkt. doświadczenia: 47
Poziom doświadczenia: 0
By osiągnąć 1 POZ musi zgromadzić 100 punktów doświadczenia.

W walce posługuje się następującą bronią:
- sztyletem typowym (ma przy sobie 4 sztuki); waga 1,25 kg; dźga nim wroga w 86 momencie rundy oraz ponownie w 76 i 66 momentach rundy; szansa TRAFIENIA wynosi 98 pkt.; po skutecznym trafieniu zadaje 82 pkt. obrażeń kłutych (+/− k50 pkt.); jeśli trafi rzucając zadaje 72 pkt. obrażeń kłutych (+/− k50 pkt.) oraz ew. (w obu przypadkach) 1 uszkodzenie zbroi przeciwnika. Ta broń zwiększa OBRONĘ o 10 pkt.



Podczas podróży i walki używa:
- ubrania podróżnego (jest to jedyny rodzaj tego typu ochrony,którego może użyć - nie wolno mu założyć żadnej zbroi); waga 3,25 kg; wytrzymałość 15 pkt. (po tylu uszkodzeniach rozpada się); zwiększa OBRONĘ o 3 pkt.; wyparowuje 10 pkt.obrażeń kłutych, 15 pkt. obrażeń tnących oraz 20 pkt. obrażeń obuchowych (o tyle zmniejsza obrażenia zadane przez wroga). Nie ogranicza ZRĘCZNOŚCI ani SZYBKOŚCI.
Łączna wielkość OBRONY (ubranie i modyfikacje z akt. ZR) wynosi 31 pkt. (do tego dodaje się ewentualnie obronę używanej broni).
Pozostały Ekwipunek:
- 40 sztuk złota i 50 sztuk srebra w mieszku za pasem;
- wydrążony w środku bursztyn (zawieszony na szyi; jest tojego amulet, w którym zgromadził 55 punktów Potencjału Magicznego);
- muł juczny (wraz z uprzężą i 4 sakwami), a na nim:torba podróżna (o ładowności do

10 kg), ubranie na zmianę, latarnia (+ 2 dzbany oliwy), derka, zastawa, namiot, 1 duży (10-litrowy) bukłak z winem, 1 (5-litrowy) bukłak z winem, 10 dziennych porcji jedzenia, hubka, krzesiwo, pusta księga (z pięcioma magicznymi stronicami - będzie w niej zapisywał nowo poznane czary), 2 karty pergaminu do notatek, 2 pióra do pisania, flakonik z niebieskim atramentem do pisania, flakonik ze specjalistycznym atramentem do pisania formuł czarów (zrobiony z zioła Adar-sor - 5 porcji).

Zdolności profesjonalne maga na 0 poziomie doświadczenia: - patrz rozdział PROFESJE. Podczas wstępnego szkolenia Silvaran nauczył się następujących czarów:

KRĄG PIERWSZY:

MAGICZNA TARCZA (czar nr 7)
rzucenie tego czaru zużywa z amuletu 10 pkt. PM;
czar związany jest z odpornością nr 3 (zaklęcia);
czar rzucany jest w 86 momencie rundy (czas rzucania - czyli opóźnienie - wynosi 1 segment);
czar działa przez 6 rund + 6 r./POZ maga, ew. krócej;
czar ten może być rzucony tylko na siebie;
czar działa na obszarze tuż przed magiem;
OPIS: Tworzy niewidzialną barierę ochraniającą z przodu maga i ew. osobę znajdującą się tuż za jego plecami. Ochrona ta daje bonus +10 do odporności na wszelkie czary rzucane od przodu oraz pozwala zatrzymać pociski wystrzelone z tego kierunku. Zaabsorbowanie przez ten czar jednego strzału lub pocisku (również magicznego, jak: magiczny/czarny pocisk, ognik, iluzyjny sztylet, pseudobłyskawica) powoduje skrócenie działania czaru o 1 r. Nie chroni przed pociskami obszarowymi np. z katapulty, jednakże w bezpośrednim starciu magiczna tarcza podwyższa obronę maga od przodu o bonus 20 pkt. + 1/POZ maga. Uwaga: Tarcza ta przemieszcza się wraz z magiem, a jej centrum znajduje się na wprost jego piersi.

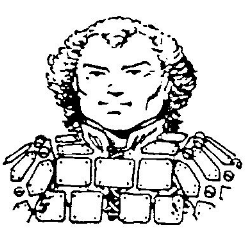
ROZKOJARZENIE (czar nr 2)
rzucenie tego czaru zużywa z amuletu 1 pkt. PM;
czar związany jest z odpornością nr 2 (sugestia);
czar rzucany jest w 86 momencie rundy (czas rzucania 1 sg.);
czas działania czaru zależy od szczęścia ofiary (patrz OPIS);
czar ten może być rzucony na maksymalną odległość 96 metrów;
czar działa na 1 istotę + 1/POZ maga;
OPIS: Czar zupełnie dezorientuje potraktowane nim istoty - nie mogą one podejmować żadnych działań (atak, obrona, rozmowa itp.). Czar trwa, aż do jego odparcia udanym % rzutem na odporność nr 2 (jeden rzut na początku każdej r.). W momencie bezpośredniego zagrożenia (np. gdy zbliży się ktoś niebezpieczny) postać może uciec, a jeśli nie jest możliwe, biernie się bronić (bez obrony z tarczy, broni i zdolności).

MAGICZNY POCISK (czar nr 1)
rzucenie tego czaru zużywa z amuletu 1 pkt. PM;
czar związany jest z odpornością nr 9 (energia elektryczna);
czar rzucany jest w 86 momencie rundy (czas rzucania 1 sg.);
efekt czaru znika po zadziałaniu;
czar ten może być rzucony na maksymalną odległość 192 m;
czar działa na 1 istotę;

OPIS: Wywołuje jasną (niewidzialną w świetle słonecznym) iskrę-pocisk zawsze trafiającą w cel (też po łuku) i zadającą k100 pkt. obrażeń + k100 pkt. na każde 10 POZ maga, ew. połowę po udanej obronie przed elektrycznością (pozytywny % rzut na odporność nr 9).

MAGICZNA SIŁA (czar nr 6)
rzucenie tego czaru zużywa z amuletu 1 pkt. PM;
czar związany jest z odpornością nr 5 (energia magiczna);
czar rzucany jest w 86 momencie rundy (czas rzucania 1 sg.);
czar działa przez 10 rund + 5 r./POZ maga, ew. krócej;
czar może być rzucony na maksymalną odległość 10 metrów;
czar działa na obszarze o promieniu równym zasięgowi (10 m);
OPIS: Telekinetyczna siła, pozwalająca na przemieszczanie małych i niezbyt ciężkich przedmiotów (o maks. wadze równej 1/10 UM maga) - konieczna do tego jest pełna koncentracja rzucającego. Rzucony na spadającą istotę o połowę zmniejsza jej szybkość spadania, neutralizując o tyle samo doznawane od wstrząsu obrażenia.

MINI PRZYGODA



GNORIKA

W pierwszym dniu Shnyk-rana, przedostatniego miesiąca w roku, nowicjusz złodziejski tan Gnorik opija swój nowy status w karczmie POD WIELKIM MŁOTEM, jednej ze słynniejszych w Ogragarze. Po pewnym czasie do towarzystwa przysiada się nieznany gnom, który przedstawia się jako el Grumb - kupiec. Po kilku godzinach wspólnej biesiady i wielu toastach Grumb prosi, by Gnorik wysłuchał jego opowieści.

Ja, el Grumb - zaczyna - byłem swego czasu bardzo zamożnym, szanowanym obywatelem tego miasta. Przez wiele lat ciężko na to pracowałem, padłem jednak ofiarą swej łatwowierności. Jeden z moich klientów, goblin Trasda, zaprosił mnie pewnego dnia na uroczystą kolację z okazji udanego interesu. Tam otumanił mnie zatrutym zapewne winem, a gdy doszedłem do siebie, stwierdził, powołując się na świadectwo swoich podejrzanych przyjaciół, że poprzedniego wieczoru przegrałem w karty cały majątek. Usiłowałem protestować, ale przystawił mi maczetę do gardła i nakazał, bym podpisał mu w trzech kopiach akt darowizny. Co miałem robić, podpisałem. Potem Trasda przejął wszystkie moje posiadłości, cały mój majątek. W tej chwili prawo popiera jego, gdyż ma te dokumenty. Jeżeli jednak bym je odzyskał, mógłbym wytoczyć mu proces. Ziomkowie potwierdziliby moje roszczenia. Bez tych dokumentow jestem jednak niczym. Jeżeli ty, zacny hobbicie, podjąłbyś się odnaleźć i dostarczyć mi te dokumenty, na zawsze byłbym twoim dłużnikiem i nie tylko miałbyś u mnie rabat, ale i kupowałbym od ciebie wszystko, co chciałbyś sprzedać. Nawet, jeżeli pochodzenie tych towarów mogłoby budzić podejrzenia. Jeżeli Gnorik godzi się podjąć tego zadania, el Grumb informuje go o dokładnym umiejscowieniu sklepu, w którym rezyduje zachłanny Trasda. Ostrzega też, że najlepiej wkraść się tam nocą, i to od strony dachu, gdyż w dzień sklep jest pilnowany przez wynajętych strażników. Najlepiej jest przedostać się kominem do wewnętrznego pokoju, a z niego do piwnicy, gdzie powinny być ukryte skarby goblina i poszukiwane dokumeny. Ostrzega również, że w nocy posiadłości pilnuje biegający wolno, wielki wilczur.

Uwaga: Akapity, poprzedzone symbolem * zawierają wiadomości, przeznaczone wyłącznie dla MG i pod żadnym pozorem nie powinny być czytane przez gracza.

1-1 Kierując się wskazówkami gnoma Gnorik z łatwością może odszukać na przedmieściach Ogra-garu sklep pod nazwą: Towary różne - Trasda. Skup - Sprzedaż. Jest to piętrowy kamienny budynek z drzwiami i dwoma zakratowanymi oknami od południowej strony. Dach jest płaski z wielkimi kominem pośrodku. Cała posiadłość otoczona jest kamiennym murem, z wielkim dwuskrzydłowymi wrotami. Przy murze rośnie kilka dużych wierzb płaczących o rozłożystych konarach.

* Jeżeli Gnorik przybędzie zbyt wcześnie (przed zamknięciem sklepu), to stwierdzi, że przed posesją włuczy się grupa 5 uzbrojonych po zęby orków. Walka z nimi jest bezsensowna, Gnorik nie miałby żadnych szans na zwycięstwo.

1-2 Punktualnie o północy sklep jest solidnie zamykany, a jeden z okolicznych mieszkańców przyprowadza wielkiego czarnego wilczura i wypuszcza go na teren posiadłości. Na ścianach umieszczone zostają słabo świecące lampy oliwne.

* Gnorik ma 3 możliwości dostania się do środka:

a) może przejść nad wrotami (uda mu się, jeśli wykona udany % rzut na ZR zmniejszoną o 30, w przeciwnym razie, spadając na ziemię, odniesie obrażenia równe k10 pkt.);

b) może przejść przez mur (udany % rzut na ZR zmniejszoną o 50 lub obrażenia 2k10 pkt.);

c) może przejść po którejś z wierzb (udany % rzut na ZR zmniejszoną o 10 lub obrażenia k5 pkt.).

Jeżeli Gnorik poświęci trochę czasu na obserwację posiadłości MG powinien wykonać % rzut na połowę jego INT. Jeśli rzut był udany, powinien stwierdzić, że w wyniku obserwacji Gnorik doszedł do wniosku, iż najdogodniejszym sposobem dostania się do środka jest przejście po wierzbach. Ponadto, siedząc na gałęzi może bezkarnie razić z procy znajdującego się po drugiej stronie muru wilczura. Jeśli go w ten sposób nie pokona, to po zejściu będzie musiał stoczyć z nim walkę wręcz.

A oto parametry strzegącego posiadłości wilczura i jego zdolności:

Młody wilk;

POZ.0; CHAR. ntr.ntr.;

ŻYW. 85; SF 100; ZR 85; SZ 95; INT 20; MD 20; UM 0; CH 40; PR 40; WI 0; ZW -3; AMg 0;

Odpormości: 1-23; 2-38; 3-23; 4-38; 5-13; 6-33; 7-33; 8-43; 9-43; 10-23;

Punkty doświadczenia za pokonanie: 9

Broń: 1. Zęby: TR 99; Atakuje w 75 momencie rundy; SKUT. 75 kł; OB +20;

Zbroja: wilcze futro; OGRAN. 0 ZR, 0 SZ; OB +37; WYP. 5kł/ 10tn/15 ob;

Zdolności:

* doskonały słuch: dwukrotnie trudniej go zaskoczyć (w tym wypadku liczona jest jego podwojona SZ);
* doskonały węch: wykrywa zapachy z odległości równej swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej);
* skradanie się: umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (atakowany broni się przed zaskoczeniem połową swej aktualnej SZ);
* rozszarpywanie: dwukrotnie wolniejszy atak, zadający jednak obrażenia, których całkowite wyleczenie jest możliwe tylko przy pomocy regeneracji, w normalny sposób tylko połowicznie. Zbroja atakowanego zostaje uszkodzona w stopniu, równym 1/10 odniesionych przez niego obrażeń.
* obalenie: umiejętność, po minimum 10-metrowym rozbiegu, przewrócenia przeciwnika, który nie wykona % rzutu na akt. ZR + 1/10 SF.

Uwaga: możliwy jest jednoczesny atak zębami.

2-1 Po pokonaniu wilczura Gnorik może próbować wejść na dach budynku, jednak jest to możliwe tylko poprzez wdrapywanie się po występach ściany lub po linie (jeśli uprzednio ją zarzuci). Wejście do środka budynku, nawet po bardzo dokładnym obejrzeniu ścian, wydaje się niewykonalne.

* Ściany domu mają wysokość 3 metrów.

a. jeżeli Gnorik wspina się po występach, to po pokonaniu każdego metra wysokości musi wykonać udany % rzut na ZR zmniejszoną o 40 lub spada;

b. jeżeli Gnorik wspina się po linie, to po pokonaniu każdego metra wysokości musi wykonać udany % rzut na ZR zmniejszoną o 10 lub spada; Jeżeli upadek odbywa się z wysokości 1 lub 2 metrów, to hobbit nie odnosi obrażeń, aczkolwiek ma szansę 1 lub 3% (odpowiednio), że coś sobie zwichnie lub złamie (ustala MG).

Przy upadku z 3 metrów, odnosi obrażenia równe k50, a ponadto ma 6% szansę, że przy upadku coś sobie uszkodzi (zwichnie/złamie).

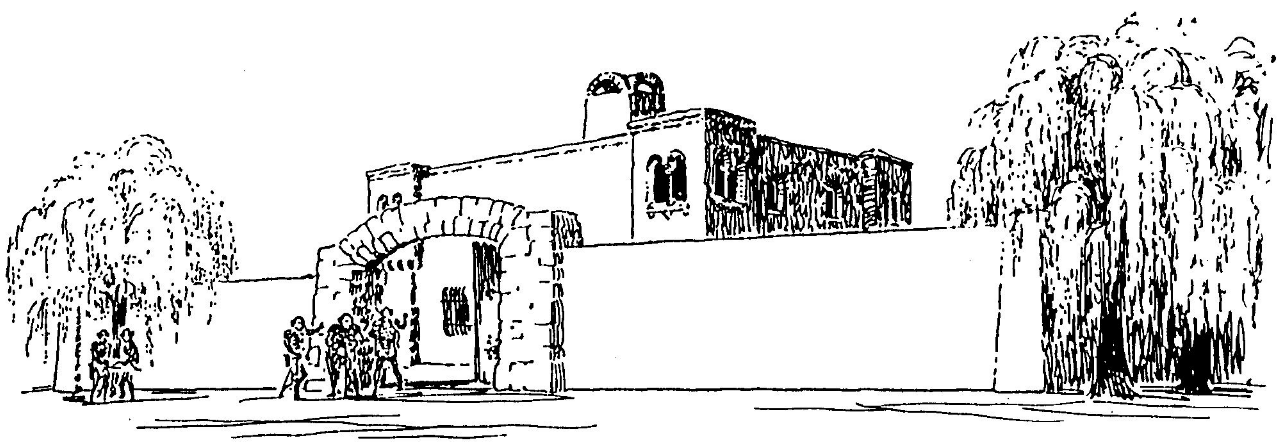
2-2 Na dachu widać wielki otwarty komin.

* Zjeżdżając po linie lub zsuwając się po ścianach komina można zejść do wygasłego kominka, który znajduje się w głównej sali sklepu.

2-3 Sklep przedzielony jest na dwie części. Połowa z drzwiami i oknami jest typową częścią dla klientów. Znajdują się tu dwa stoły z taboretami i wielka lada. Metr za ladą wisi czarna, niedokładnie zasunięta kotara. Sądząc z poukładanych tu towarów - dziennych porcji żywności, pustych lamp, stert worków, plecaków i lin jest to sklepowy magazyn.

* Nie ma tu rzeczy na tyle cennych, by je zabierać, jednak gracz może zadecydować inaczej (najbardziej przydatna jest żywność - 1 dzienna racja warta jest 1 szt. złota i waży 1.25 kg.) Nawet pobieżne przeszukanie podłogi w części magazynowej pozwala znaleźć klapę, zasłaniającą wejście do piwnicy.

Gnorik musi tę klapę znaleźć, gdyż w przeciwnym wypadku już może iść do domu.



2-5 Klapa w podłodze zamknięta jest od góry wielkim skoblem, który w normalny sposób nie daje się odsunąć.

* Skuteczne użycie Wykrycia (zdolność profesjonalna - patrz rozdział PROFESJE) lub dokładne obejrzenie skobla pozwala stwierdzić, że jest on zabezpieczony zapadką (którą łatwo usunąć sztyletem) i dopiero po jej wyjęciu można go przesuwać (a więc i otworzyć klapę).

2-6 Po otworzeniu klapy widać drewniane, prowadzące w dół schody.

3-1 Schody kończą się w centrum bardzo obszernej piwnicy. Na ścianie na wprost wisi portret goblina, ubranego w bogate szaty. Po prawej stronie stoi pusty regał. Na lewej ścianie widnieje kamienna tablica, a pod nią 3 dźwigienki. Ściana z tyłu jest odgrodzona mocną kratą, za którą znajduje się trochę siana i kilka beczek.

* Za obrazem znajduje się jeden z poszukiwanych dokumentów. Drugi ukryty jest w schowku za regałem. Po dokład nym przyjrzeniu się odgrodzonej kratą części można zauważyć wielkie, wystające zza beczek nogi.

3-2 Nagle zza beczek podnosi się brudny, rozczochrany półolbrzym. Patrzy na Gnorika i mówi: Nazywam się tan Grukgul. Jeśli masz w sercu choć odrobinę litości pomóż mi, gdyż jestem więźniem tego niegodziwego goblina. Miesiąc temu dał mi doprawione jakimś proszkiem wino, a gdy usnąłem wrzucił do tej piwnicy i odtąd tu trzyma, próbując na mnie wymusić, bym napisał do mego ojca list z prośbą o wpłacenie okupu.

* Klucze do krat ma tylko właściciel sklepu. Gnorik może użyć profesjonalnej zdolności Otwieranie zamków (patrz rozdział PROFESJE). Z wytrychów, które ma przy sobie do tego zamka pasuje tylko k5, szansa złamania się wytrychu w przypadku nieudanej próby wynosi 90%. Po ewentualnym uwolnieniu uradowany półolbrzym dziękuje Gnorikowi, przeprasza, że nie może go w tej chwili odpowiednio nagrodzić, ale zaprasza do kasztelu swego ojca.

Prosi o pokazanie mu drogi na zewnątrz, potem odchodzi. Za uwolnienie półolbrzyma Gnorik powinien otrzymać 3 PD.

3-3 Na lewej ścianie piwnicy widnieje kamienna tablica, a pod nią 3 dźwigienki. Na tablicy widoczne są następujące słowa, ułożone w 5 rzędów: Tan Gar Archon Adamor Omistu Gwinda Orwena. Każda litera tych słów znajduje się na oddzielnej minitabliczce.

Całość jest magiczna, choć Gnorik tego nie wie. Po naciśnięciu liter w kolejności imienia goblina (Trasda) w ścianie otwiera się skrytka, w której znajdują się 2 mieszki (każdy po 26 sztuk złota) kolejny z poszukiwanych dokumentów oraz ładny, posrebrzany sztylet.

Po naciśnięciu którejkolwiek z dźwigni pod nogami hobbita otwiera się zapadnia, a on sam spada do dziury o głębokości 3 metrów, odnosząc k25 pkt. obrażeń. Na dnie dziury leży pęk wytrychów. Wyjście z dziury możliwe jest tylko poprzez wspięcie się na ścianę. Po pokonaniu każdego metra wysokości Gnorik musi wykonać udany % rzut na ZR zmniejszoną o 20 lub spada.

Konsekwencje upadku są identyczne, jak opisane w punkcie 2-1.

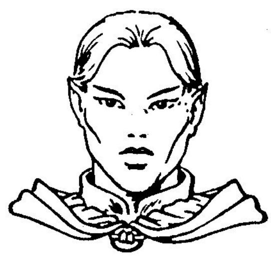
3-4 Po zdobyciu wszystkich 3 dokumentów Gnorik może próbować opuścić sklep tą samą drogą, którą tu przyszedł.

* Musi wspiąć się kominem na dach (procedura jest analogiczna do wychodzenia z dziury w p-cie 3-3), następnie zejść z dachu (po linie lub występach w murze - patrz 2-1), a następnie przejść przez mur, by wydostać się na ulicę.

4-1 Po dostarczeniu dokumentów gnom jest tak zadowolony, że proponuje Gnorikowi, by mu towarzyszył w podróży do Ostrogaru, gdzie będze się upominał o swoje prawa.

Tak oto tan Gnorik może bezpiecznie dojechać do stolicy, gdzie podczas świątecznego miesiąca będzie dobierał sobie kompanów do dalszych podróży.

MINI PRZYGODA



SILVARANA

Nastał pierwszy dzień Shnyk-rana, przedostatniego miesiąca w roku. Tego właśnie dnia Silvaran, początkujący mag z Get-warr-garu, ukończył ostatnie przygotowania do wyruszenia w świat w poszukiwaniu przygód. Wybrał pełne niebezpieczeństw życie awanturnika, doskonale wiedząc, że samotne w nim przetrwanie jest niemal niemożliwe, że musi zebrać drużynę, znaleźć kompanów, którzy pomogą mu w sytuacjach, w których samotnie byłby bezradny.

Każdy awanturnik wie, że w Kart-ranie - ostatnim, świątecznym miesiącu roku - odbywa się wielkie spotkanie poszukiwaczy przygód z całej Orchii, że wszyscy, którzy mają możliwość zjeżdżają do Ostrogaru, stolicy Archipelagu Centralnego, by pić i bawić się w gospodach przy Placu Karczemnym. Tam właśnie Silvaran postanawia się udać.

Przed wyruszeniem w drogę el Silvaran postanawia odwiedzić swego mistrza, elfa tana Dantinara. Stary mag proponuje, by el Silvaran, zanim uda się do Ostrogaru w poszukiwaniu towarzyszy wspólnych przygód, najpierw samotnie odbył pewną misję.

Dawno temu - mówi - jakieś 300 lat przed twoim urodzeniem, sławny tan Orimor Biały przeniósł się do Get-warr-garu i swoją siedzibę założył na przedmieściach naszego miasta. Ten półelf poświęcił życie zarówno czystej magii, jak i służbie naszemu bogu, Dagoninowi Białemu, więc o domu, który wybudował okoliczni mieszkańcy mówią jako o Białej Kaplicy. U jej wewnętrznych wrót Orimor postawił strażnika - ogromnego kamiennego golema, którego zadaniem jest zatrzymanie każdego, kto nie jest magiem lub kapłanem Dagonina Białego. Żeby przejść, należy dotknąć golema amuletem w kształcie miniaturowej, białej różdżki, będącym zarazem symbolem naszego boga. Daję ci teraz taki symbol. Przelej do niego swój potencjał magiczny, udaj się do Białej Kaplicy i przynieś mi stamtąd formułę rytuału wzmacniającego.

Uwaga: Akapity, poprzedzone symbolem * zawierają wiadomoci, przeznaczone wyłącznie dla MG i pod żadnym pozorem nie powinny być czytane przez gracza.

1-1 Po dokładnym rozpytaniu się okolicznych mieszkańców, el Silvaran bez trudności odnajduje małe wzgórze, którego jedno zbocze przerobione jest na wejście do świątyni. Po podejściu do bramy, widzi w oknie starego elfa, który przedstawia się jako odźwierny tej kaplicy i pyta czym może służyć.

* Jeżeli mag pokaże symbol Dagonina Białego lub wyjawi prawdziwy cel swojej misji odźwierny go wpuści do środka.

1-2 Odźwierny mówi, że przykazano mu, by każdego kto chce wejść do środka uświadomił o grożących tam klątwach i niebezpieczeń- stwach. Mówi też, że kilkanaście lat temu do świątyni wszedł inny elf i nigdy już nie wyszedł.

* Jeżeli mimo przestrogi Silvaran nie rezygnuje, odźwierny wygłasza 3 ostrzeżenia:

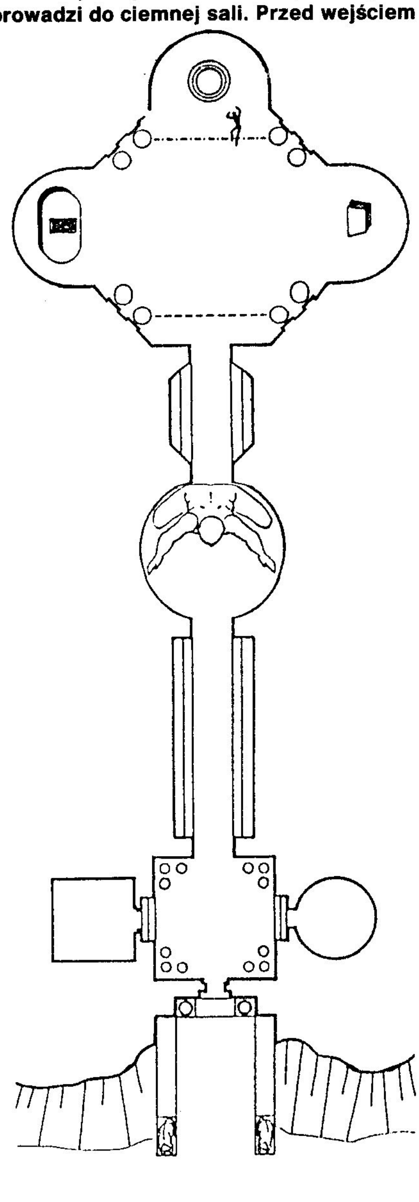
Pierwsze brzmi:
Niewierni, odmieńcy nie wchodźcie w me progi,
Bo urwą się tutaj wszystkie wasze drogi.
Także jeśli nie wiesz jak mnie ułagodzić
Wchodząc tu ze śmiercią musisz się pogodzić.

Drugie brzmi:
Chroń się tym, co i wojowników chroni
Jeśli tego nie masz nic Cię nie obroni.

Trzecie brzmi:
Głupi, który okraść mnie przyszedł
Zginie, który okradając mnie wyszedł.

2-1 Po ostrzeżeniu odźwierny pokazuje długi korytarz i mówi: Idź prosto tą drogą, trzymając się celu, który cię tu przywiódł. Macha ręką i odchodzi, nie zwracając już na Silvarana uwagi.

2-2 Po pewnym czasie widać, że korytarz prowadzi do ciemnej sali. Przed wejściem



do niej stoi ogromny posąg, przedstawiający pochylonego, stojącego na szeroko rozstawionych nogach człowieka, z rozłożonymi, sięgającymi podłogi ramionami. Jedyna droga do groty wiedzie pod posągiem, między jego ramionami i nogami.

* Jeżeli Silvaran będzie chciał przejść pod posągiem bez uprzedniego dotknięcia go swym nowym amuletem, ręce golema natychmiast się zacisną. Silvaran ma szansę uniknięcia zmiażdżenia, jeśli nie zostanie zaskoczony (wykona udany % rzut na połowę aktualnej SZ) i zdoła uskoczyć (udany % rzut na ZR).

3-1 Korytarz łączy się z ogromną salą. W ścianie, położonej naprzeciw i w ścianach bocznych znajdują się obszerne nisze. W niszy naprzeciwko wejścia stoi nieruchoma, niewielka figura.

* Po bliższych oględzinach widać, że jest to kamienny, stojący na niskim, walcowatym cokole posąg, wyobrażający małego człowieczka z krótkim łukiem. Kamienna strzała nałożona na kamienną cięciwę wycelowana jest w wejście do pieczary.

3-1-1 W niszy po lewej stronie stoi potężny, sprawiający wrażenie kamiennego stół. Na jego blacie leży wielka i niewątpliwie bardzo ciężka księga w czarnej, zdobionej oprawie.

3-1-2 W niszy na prawo widoczny jest mały kamienny ołtarzyk, a na nim kościana różdżka pokryta zawiłymi wzorami.

3-1-3 Na podłodze namalowana jest biała linia, odgradzająca resztę sali od wejścia.

* **Dotkając jej mag może spróbować wykryć magię (patrz odpowiednie zdolność profesjonalna - linia jest magiczna).**

3-2 Do sali nie można wejść nie przekraczając białej linii.

* W chwili, w której Silvaran to zrobi, posąg z niszy naprzeciw wystrzeli w jego kierunku białą strzałę (jest ona niematerialna i znika po trafieniu). Jej szansa TR równa jest 120, a więc by sprawdzić czy trafiła należy wykonać % rzut na tę wielkość, zmniejszoną o OB maga (120 - 31 = 89).

  Jeżeli Silvaran wyciągnął właściwy wniosek z 2 ostrzeżenia i przed przekroczeniem linii rzucił na siebie czar Magiczna Tarcza, nie odnosi żadnych obrażeń. Jeśli nie, a strzała trafiła, obrażenia wynoszą 80 pkt. +/- k50 (ponieważ jest to magia, więc obrażenia nie redukowane są o wyparowania kłute ubrania maga).

  Uwaga: Każde przejście tej lini wywołuje analogiczny efekt, a więc za każdym razem należy sprawdzić, czy strzała trafiła i ew. jakie zadała obrażenia.

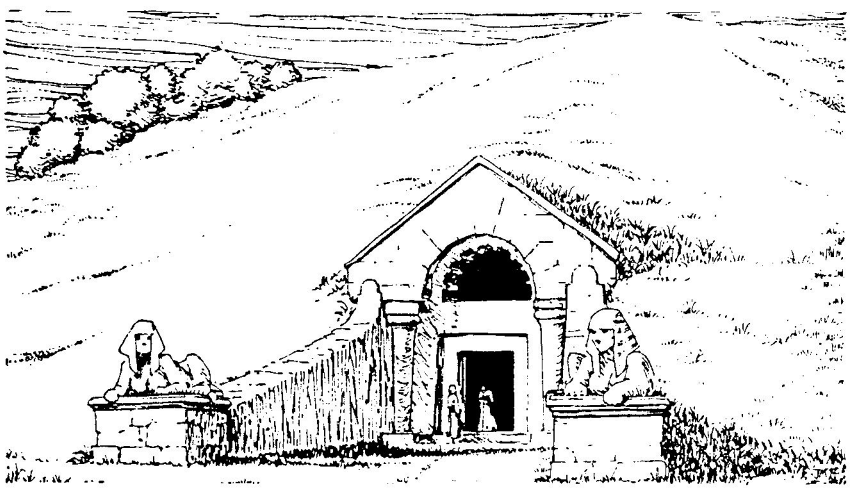
  W zależności od tego, co Silvaran zrobi po przekroczeniu linii przejdź do punktu 4-1, 5-1, 6-1 lub 7-1.

4-1 Kamienny posąg przedstawiający łucznika jest odgrodzony od reszty sali czerwoną linią. Na ścianie, za posągiem, widnieją jakieś napisy. Rozglądając się uważnie wokół, można zauważyć leżące na końcu czerwonej lini, doszczętnie spalone zwłoki.

* Przejście przez linię powoduje, iż posąg otaczają płomienie, zadające k50 pkt. obrażeń w każdej rundzie, w której się w nich przebywa. Po wyjściu z obszaru oznaczonego linią płomienie znikają.

  Zwłoki kryją wydrążony w środku rubin. Jest to amulet, w którym zawarte jest 45 punktów Potencjału Magicznego (sam rubin wart jest 112 sztuk złota, ale Slvaran nie potrafi go tak dokładnie wycenić).

  Napisy na ścianie to wypisana w 10 językach (w tym w elfim) formuła rytuału wzmacniającego. Przeczytanie ich



zza linii wymaga dość silnego światła (pochodni lub latarni), elfia zdolność widzenia w ciemności nie wystarczy. Silvaran musi tę formułę przepisać (zajmie mu to 2 godziny), gdyż jest ona zbyt trudna, by mógł się jej nauczyć na pamięć.

5-1 W niszy po lewej stronie sali stoi potężny stół, który wygląda na kamienny, jednak po bliższym przyjrzeniu się można stwierdzić, że pierwotnie był wykonany z drewna, które z wiekiem skamieniało. Na blacie leży wielka księga „MAG" w czarnej, ozdobionej ornamentami oprawie. Na jej wierzchu widać napis w 10 językach.

* Księga została tak spreparowana, że po otworzeniu i przeczytaniu jakiejkolwiek strony uaktywnia się zawarty w niej run ognia, wywołując wybuch, który zadaje 20-200 + 100 pkt. obrażeń w promieniu 2 metrów (20-200 czytaj jako: (2k10)x10). W przypadku udanego % rzutu na odporność na ogień (odp. nr 8) odnosi się tylko połowę ran. W wyniku wybuchu księga ulega całkowitemu zniszczeniu.

6-1 W niszy na prawo widoczny jest mały, kamienny ołtarzyk, na którym leży kościana różdżka pokryta zawiłymi wzorami. Na przedniej ścianie ołtarzyka widnieje napis Przywołaj mnie.

* Bez wypowiedzienia hasła (Orimor) różdżki nie można wynieść z sali - za progiem rozpadnie się na tysiące okruchów. Jeżeli Silvaran będzie chciał przywłaszczyć sobie tę różdżkę, MG może powinien potraktować to jako świętokradztwo, bezczeszczenie własnej świątyni - patrz rozdział WIARA I BOGOWIE. Wypowiedzenie hasła i dotknięcie różdżką rannego uzdrawia go ze wszystkich fizycznych ran. Po 14 leczeniach (tyle ma ładunków) różdżka rozpada się.

7-1 Silvaran może w dowolnej chwili opuścić salę.

* Przekroczenie białej linii wywołuje atak ze strony kamiennego łucznika - patrz punkt 3-2.

8-1 Po wyjściu z Białej Kaplicy i pożegnaniu się z odźwiernym mag spokojnie może wrócić do swego mistrza.

* Jeżeli Silvaran wróci z gołymi rękoma (bez formuły rytuału wzmacniającego), tan Dantinar życzy mu tylko powodzenia w dalszych przedsięwzięciach i pożegna, klepiąc po plecach. Jeśli natomiast zakończy misję sukcesem, w nagrodę dostanie od starego maga dwie rzeczy. Po pierwsze mistrz nauczy go rozumienia i wykorzystywania formuły wzmacniającej. Może być ona użyta tylko przez wyznawców Dagonina Białego i pozwala zwiększyć siłę czaru bojowego. Przywołanie formuły powinno nastąpić tuż przed rzuceniem czaru - trwa ono 3 segmenty (czyli o 30 momentów opóźnia rzucenie czaru) i polega na właściwym nakreśleniu w powietrzu runu ognia (sprawdzenie przez rzut % na UM), na co należy zużyć 1 punkt potencjału magicznego oraz wypowiedzeniu specjalnej litanii. Efekt raniący wzmocnionego w ten sposób czaru zwiększa się o dodatkowe 10 pkt. obrażeń od ognia. Efekt wzmacniający nie działa, jeżeli czar nie powoduje obrażeń lub jeśli ich nie zadał.

  Drugą nagrodą jest pokrycie przez Dantinara kosztów, związanych z podróżą Silvarana do stolicy, a więc zapewnienie mu eskorty oddziału koczowniczego oraz zapłacenie za ekwipunek podróżny. Dzięki temu Silvaran bez dalszych przygód może znaleźć się na Placu Karczemnym w Ostrogarze. Mag otrzymuje także za wykonanie zadania 20 PD.

MINI PRZYGODA



KSIĘCIA CEDRYKA

Nastał pierwszy dzień shnyk-rana, przedostatniego miesiąca w roku. Tego właśnie dnia Cedryk, świeżo pasowany rycerz i najmłodszy syn Księcia-Namiestnika Get-warr-garu, ukończył ostatnie przygotowania do wyruszenia w świat w poszukiwaniu przygód. Wybrał pełne niebezpieczeństw życie awanturnika, doskonale wiedząc, że samotne w nim przetrwanie jest niemal niemożliwe, że musi zebrać drużynę, znaleźć kompanów, którzy pomogą mu w sytuacjach, w których samotnie byłby bezradny.

Każdy awanturnik wie, że w kart-ranie - ostatnim, świątecznym miesiącu roku - odbywa się wielkie spotkanie poszukiwaczy przygód z całej Orchii, że wszyscy, którzy mają możliwość zjeżdżają do Ostrogaru, stolicy Archipelagu Centralnego, by pić i bawić się w gospodach przy Placu Karczemnym. Tam właśnie Cedryk postanawia się udać.

Ostrogar leży w odległości 80 dni pieszej wędrówki, bądź 40 dni konno od Get-war-garu. Trakt łączący oba miasta jest dość dobrze utrzymany, jednak bardzo niebezpieczny - przede wszystkim ze względu na liczne bandy rozbójników, czyhające na kupców i nierozważnych, samotnych podróżników. Cedryk postanawia więc przyłączyć się do jednego z regularnie przemierzających ten trakt oddziałów orków. Za 30 sztuk złota od osoby zapewniają one ochronę i wyżywienie przez całą podróż.

Uwaga: Akapity, poprzedzone symbolem * zawierają wiadomości, przeznaczone wyłącznie dla MG i pod żadnym pozorem nie powinny być czytane przez gracza.

1-1 Oddział orków, z którym Cedryk wyrusza w drogę liczy 90 wojowników i ich 10 dowódców. Każdy wojownik ma na sobie zbroję kurtkowo-metalowaną, zaś dowódcy noszą zbroje łuskowe. Wszyscy uzbrojeni są w łuki refleksyjne, szable, noże i drewniane tarcze. Na każdych 20 orków przypada 1 konny wóz z zapasami na drogę. Poza Cedrykiem z oddziałem podróżuje 3 kupców, każdy na swym własnym wozie.

* Z toczonych po drodze rozmów Cedryk może się dowiedzieć, że oddział należy do jednostek podlegających bezpośrednio Katanowi - władcy wysp Archipelagu Centralnego i jest jednym z tych, które stale kursują pomiędzy różnymi miastami.

Oddziały takie nazywane są oddziałami koczowniczymi. Ich głównym zadaniem jest oczyszczanie traktów z grup bandyckich, niebezpiecznych zwierząt i ze słabszych potworów. Dość często też służą tym, których na to stać jako eskorta w podróży.

Kupcy są ludźmi, typowymi i nieciekawymi.

1-2 Podróż odbywa się szerokim traktem, który w przeważającej części wiedzie przez tereny leśne. Straż przednia i tylnia orków z reguły nie próżnuje, jednak nie pozwala podróżnym mieszać się do jakichkolwiek starć po drodze (dla ich bezpieczeństwa).

* Orkowie są bardzo mili dla eskortowanych osób i nawet obrażeni nie reagują agresją.

2-1 Po pewnym czasie oddział zbliża się do małego obozowiska, składającego się z dwóch namiotów - rycerskiego i zwykłego, rozbitych na niewielkim pagórku. W pobliżu pasie się kilka koni. Przed namiotem rycerskim stoi 2 orków i młoda dziewczyna (człowiek).

* Dwa z pasących się koni to konie bojowe, pozostałe 2 - juczne. Jeżeli Cedryk dokładniej przyjrzy się dziewczynie, zauważy, że ma ona około 17 lat, jest bardzo ładna (Prezencja 118) i ma na sobie drogą, bogato zdobioną, choć nieco sfatygowaną suknię.

2-2 Dziewczyna, zauważywszy, że zbliżający się oddział składa się nie tylko z orków, rzuca się naprzód, wołając: Pomocy, pomocy, porwano mnie! Jeden z towarzyszących jej orków łapie ją i brutalnie wrzuca do namiotu.

* Żaden z kupców czy żołnierzy z oddziału nie reaguje na to zdarzenie. Zareagować i to aktywnie, tzn. natychmiast zaatakować bądź podjechać bliżej i zarządać uwolnienia dziewczyny, powinien Cedryk. Jeśli tego nie zrobi, w sposób jaskrawy sprzeniewierzy się Kodeksowi Rycerskiemu i MG powinien: po pierwsze - ukarać go utratą połowy PD i po drugie - nakazać graczowi, żeby wybrał sobie postać o innej profesji i charakterze, gdyż najwyraźniej nie wie co to znaczy rycerskie zachowanie.



Obaj orkowie są łowcami niewolników. Walczą jednocześnie, chyba że Cedrykowi uda się wyzwać któregoś z nich na pojedynek (patrz odpowiednia zdolność profesjonalna, za udane użycie Cedryk otrzymuje dodatkowo 3 PD).

Współczynniki orków (identyczne dla obu): Gorhas i Thog

orkowie; łowcy; POZ 0; CHAR ntr.zły;

Skarb: po 20 szt.zł.;

ŻYW 153; SF 166; ZR 67; SZ 67; INT 57; MD 85; UM 52; CH 52; PR 47; WI 25; ZW 3; AMg 0;

Odporności: 1-39; 2-66; 3-35; 4-33; 5-33; 6-62; 7-62; 8-72; 9-62; 10-47;

Punkty doświadczenia za pokonanie (obu): 7

Broń:

1. szabla zakrzywiona: TR 100; Atak w 37 i 7 momencie r.; SKUT 171tn; OB +18;
2. nóż zakrzywiony: TR 95; Atak w 47 i 27 momencie r.; SKUT 76tn; OB +4;
3. łuk refleksyjny: TR 96; Strzał w 27 momencie rundy; SKUT 96kł; OB 0

Zbroja: kurtkowa ciężka + tarcza drewniana; OGRAN. 1/2ZR, 1/2SZ; OB +47; WYP. 35kł/95tn/65ob

Zdolności profesjonalne (ich wykorzystanie powinno być specjalnie zapowiedziane):

1. Natarcie - zwiększenie TR o 10 pkt. + 10/4 POZ kosztem OB (przez analogiczne zmniejszenie Obrony)
2. Powstrzymanie - zwiększenie OB o 10 pkt. + 10/4POZ kosztem TR
3. Młynek - 2 x wolniejsze ataki podwajające szansę TR krytycznego
4. Przycelowanie - 2 x wolniejsze, staranne przymierzenie się do ciosu, zwiększające TR o 10pkt. + 10/3POZ
5. Roztrącenie - próba (rzut % na akt.ZR) przedarcia się między zaskoczonymi przeciwnikami
6. Wysadzenie jeźdźca z siodła - 2 x wolniejszy atak bronią 2- ręczną; sprawdzenie - udane TR, jeździec broni się rzutem na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt na POZ łowcy
7. Walka w trudnych warunkach - warunki zewnętrzne (np.pogoda) nie ograniczają zdolności bojowych
8. Walka w tłoku - normalna walka bronią jednoręczną na polu 1x1m.
9. Przystawienie - powstrzymanie udanego TR bronią kłutą przed zadaniem obrażeń (z możliwością ich zadania później)
10. Przyspieszone zdrowienie - samowyleczenie 8 pkt. obrażeń po 8-godzinnym odpoczynku.

2-3 Po pokonaniu porywaczy Cedryk może zabrać ich konie i rzeczy.

* Kupcy w karawanie za każdego konia (2 należą do dziewczyny - patrz niżej) zapłacą po 25 szt. złota, a za ekwipunek orków po 10 szt. złota.

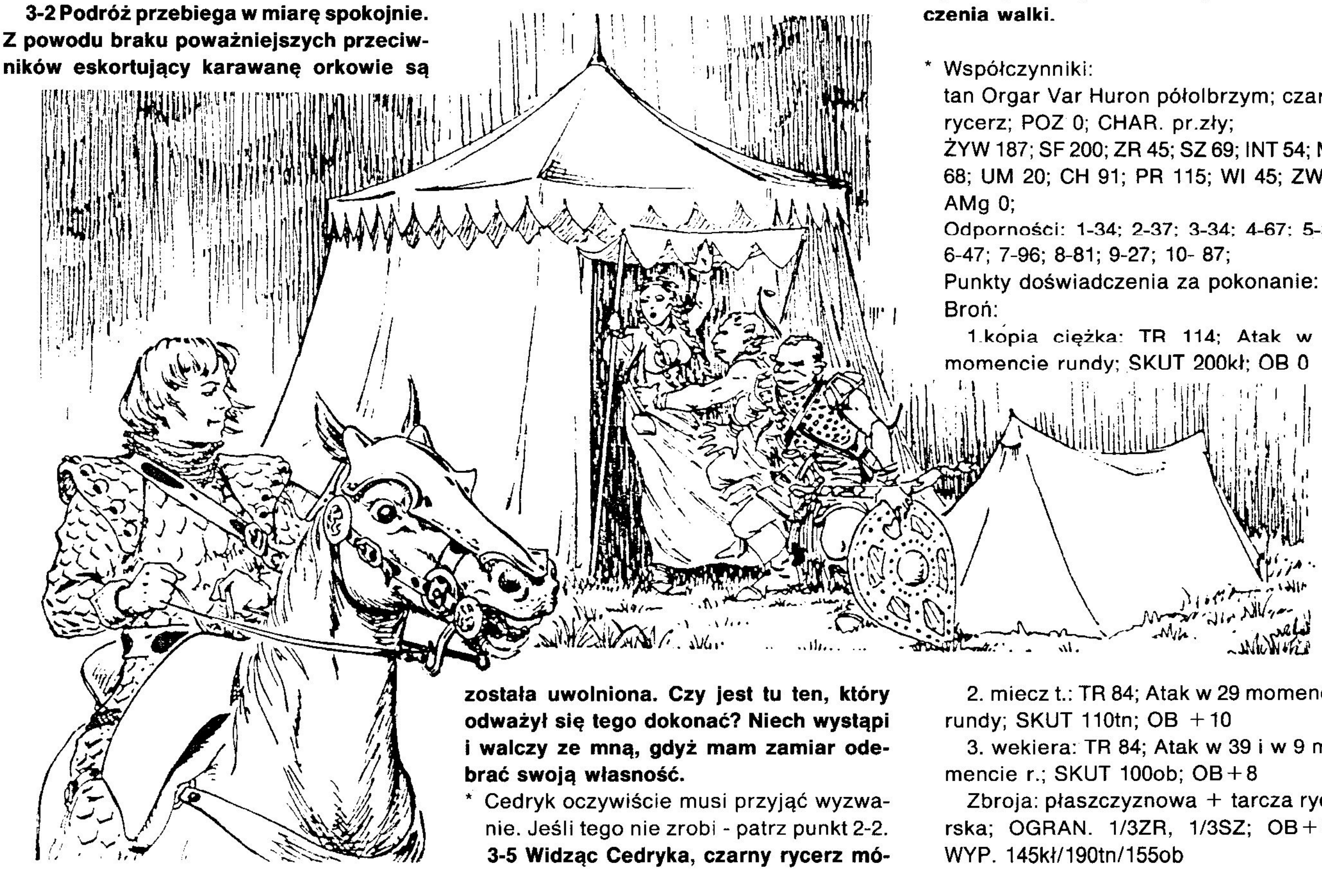
3-1 Dziewczyna przedstawia się jako Adrana, księżniczka z Tagary Białej. Dziękuje za wyratowanie z opresji i mówi, że łowcy niewolników napadli ją, gdy była w drodze do Ostrogaru, do mieszkających tam dziadków. Zabili służących i ochronę, a ją samą uprowadzili. Prosi o odprowadzenie do Ostrogaru, gdyż tam będzie już bezpieczna.

* Należą do niej 2 konie (bojowy i juczny z uprzężami, sakwami i siodłem) oraz namiot rycerski, wraz z tym, co się w nim

znajduje (jest to jej osobiste ubranie, 90 szt. złota i zapas jedzenia na 10 dni). Oczywiście Cedryk w żadnym wypadku nie może rościć sobie do tych rzeczy pretensji, nie powinien również pozwolić, aby ktokolwiek inny zabrał je dziewczynie.

Jeśli w trakcie wstępnej rozmowy z Aradną Cedryk w sposób udany użyje zdolności prof. Dworność powinien otrzymać dodatkowe 2 PD.

3-2 Podróż przebiega w miarę spokojnie. Z powodu braku poważniejszych przeciwników eskortujący karawanę orkowie są



w bardzo dobrych humorach. Wieczorami, przy ogniskach chóralnie śpiewają wesołe piosenki, niezbyt melodyjne i proste w treści, opisujące długie podróże, zabawy w karczmach, bijatyki i sławiące ich boga - Katana.

3-3 Kilka dni po spotkaniu księżnej Adrany podróżni zauważają inny oddział koczowniczy, nadciągający z przeciwnej strony, a więc najprawdopodobniej jadący z Ostrogaru do Get-warr-garu. Oni także eskortują jakichś podróżnych. Obydwa oddziały orków wylewnie się witają i natychmiast zaczynają przygotowania do wspólnej biesiady.

* Jeżeli Cedryk poinformuje, że przygląda się temu z należytą uwagą, to zauważy, że jeden z podróżnych wędrujących z drugą grupą, najwyraźniej również rycerz, podjeżdża do dowódcy orków, eskortujących Cedryka. Rozmawia z nim dłuższą chwilę, co pewnien czas wskazując ręką księżniczkę Adranę. Po pewnym czasie ork przytakuje i rycerz podjeżdża do Adrany.

3-4 Nagle do księżniczki Adrany podjeżdża jeden z podróżnych, wędrujących do Get-warr-garu. Jest to rycerz, odziany w czarną płaszczyznową zbroję, siedzący na ciemnym, przykrytym łuskową końską zbroją wierzchowcu. Potężna sylwetka znamionuje wielką siłę. Uzbrojony jest w ciężką kopię, długi, zdobiony miecz i przytroczoną do siodła, małą maczugę.

Zatrzymuje się przy boku Aradny i donośnym głosem mówi: Jestem tan Orgar Var Huron, czarny rycerz w służbie ostrogarskiej świątyni Seta. Poleciłem sługom przyprowadzić mi tę oto kobietę, abym mógł ją ofiarować memu bogu. Jednak, jak widzę, została uwolniona. Czy jest tu ten, który odważył się tego dokonać? Niech wystąpi i walczy ze mną, gdyż mam zamiar odebrać swoją własność.

* Cedryk oczywiście musi przyjąć wyzwanie. Jeśli tego nie zrobi - patrz punkt 2-2.

3-5 Widząc Cedryka, czarny rycerz mówi: "Walczmy i niechaj lepszy zwycięży. Przedstaw się i odjedź na 10 długości konia. Zetrzemy się w tym miejscu. Najazdy kopią zaczynamy, gdy ta dziewczyna (Adrana) opuści rękę. Proponuję, żeby pokonany został opatrzony, a nie dobity. Straci jednakże swą zbroję, broń i wierzchowca. Jeśli się zgadzasz, tedy zaczynamy.

* Z reguły czarni rycerze wolą pojedynki na śmierć, z jakiegoś jednak powodu tan Orgar woli nie ryzykować (być może ma jakąś misję do wykonania). Będzie walczył do śmierci, jeśli Cedryk sobie tego zażyczy. Wtedy zwycięzca ma również prawo do pieniądzy pokonanego.

3-6 Tan Var Huron zawraca swego ciężkiego wierzchowca i odjeżdża na umówioną odległość. Tam czeka aż to samo uczyni książe Cedryk. Wszyscy orkowie i kupcy rozchodzą się, tworząc szeroki szpaler. Jedni kibicują Cedrykowi, drudzy Orgarowi. W pobliżu miejsca starcia pozostaje tylko księżniczka i jeden z dowódcow orków z przygotowanymi bandażami.

* Ork użyje bandaży, by opatrzyć rannych tylko wtedy, jeśli pojedynek nie zakończy się śmiercią jednego z przeciwników.

3-7 Honorowe pojedynki rycerskie odbywają się w tej krainie w ściśle ustalony sposób. Pierwsze trzy ciosy (najazdy) każdy z rycerzy powinien zadać lancą lub kopią. Następnie powinna nastąpić zmiana broni na broń podstawową (a więc na miecz, szablę lub rapier). Po trzech rundach walki tą bronią następuje kolejna zmiana - na broń zastępczą. Może to być jakiś typ cepu, maczugi lub topora. Po następnych trzech rundach ponownie zmienia się broń na kopie lub lance. Takie wymiany broni powtarza się aż do zakończenia walki.

* Współczynniki:
tan Orgar Var Huron półolbrzym; czarny rycerz; POZ 0; CHAR. pr.zły;
ŻYW 187; SF 200; ZR 45; SZ 69; INT 54; MD 68; UM 20; CH 91; PR 115; WI 45; ZW 4; AMg 0;
Odporności: 1-34; 2-37; 3-34; 4-67; 5-33; 6-47; 7-96; 8-81; 9-27; 10- 87;
Punkty doświadczenia za pokonanie: 19
Broń:
1.kopia ciężka: TR 114; Atak w 19 momencie rundy; SKUT 200kł; OB 0
2. miecz t.: TR 84; Atak w 29 momencie rundy; SKUT 110tn; OB +10
3. wekiera: TR 84; Atak w 39 i w 9 momencie r.; SKUT 100ob; OB+8
Zbroja: płaszczyznowa + tarcza rycerska; OGRAN. 1/3ZR, 1/3SZ; OB+86; WYP. 145kł/190tn/155ob

Zdolności profesjonalne czarnego rycerza są identyczne ze zdolnościami rycerskimi, opisanymi w tekście głównym (patrz rozdział PROFESJE).

Majątek Orgara, poza koniem bojowym, zbroją i bronią, składa się z jucznego konia, wraz z rycerskim namiotem, derką, mandoliną, powrozami, 10 porcjami jedzenia i 3 bukłakami wyśmienitego wina. W siodle konia bojowego ukrytych jest 213 sztuk złota.

3-8

* Jeżeli Cedryk zwycięży, może wziąć łupy, przyjąć podziękowania Aradny i ruszyć w dalszą drogę do Ostrogaru. Jeśli przegra, ale nie zginie będzie widział, że czarny rycerz uprowadza Aradnę i powinien ślubować jej uwolnienie. A jeśli zginie - no cóż - gracz może wybrać sobie następną postać.

4-1 Po dojechaniu do Ostrogaru młoda księżniczka jeszcze raz dziękuje za pomoc, zapraszając Cedryka, by odwiedził ją w domu jej dziadków, żegna się i odjeżdża w asyście dowódcy orków. Cedryk może udać się na Plac Karczemny, by zrealizować swoje pierwotne zamiary, ale to, co go tam czeka - to już dalsza historia.

KARTA CECH POSTACI DO GRY:

* KRYSZTAŁY CZASU *

IMIĘ: RASA: PŁEĆ:

PORTRET

WZROST (w cm) | WAGA (w kg/w SF) | WIEK (w latach)

STATUS SPOŁECZNY | IMIĘ BOGA | SYMBOL BOGA

EKWIPUNEK
W TORBIE (itp.)

W SAKWACH

HERB

EKWIPUNEK
ZOSTAWIONY W DOMU

MIASTO RODZINNE

MAJĄTEK

MONETY PRZY SOBIE
Mitryl (1 szt.=100 szt. zł.)

Platyna (1 szt.=10 szt. zł.)

Złoto (1 szt.=100 szt. sr.)

Srebro

Uważaj, abyś się nie przeciążył !!!

WIERZCHOWIEC: NAZWA: UDŹWIG (W SF):
co ma:

ŻYW Ataki: Obrażenia:
SZ akt. Obrona (ew. ze zbroji) wyp. kł/ tn/ ob

SKUTECZNOŚĆ W WALCE: Nazwa broni:	TRAFIENIE	SKUTECZNOŚĆ	Obrona	Ilość ataków w rundzie	Zadaw. uszkodzenia	Opóźnienie-	Ilość przy sobie
1.							
2.							
3.							
4.							

SKUTECZNOŚĆ OBRONY: NAZWA ZBROJI:
I ew. TARCZY:

OBRONA Z BRONIĄ NR | OBRONA DALEKA | WYPAROWANIA KŁ TN OB | WYTRZYMAŁOŚĆ | USZKODZENIA

ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE:
(1—10 dostępne są od 0-wego poziomu, 11—18 od 1-go poziomu, a 19—20 od 10)

1.	11.
2.	12.
3.	13.
4.	14.
5.	15.
6.	16.
7.	17.
8.	18.
9.	19.
10..	20..

PROFESJA: ______ POZIOM: ______

CHARAKTER:

DOŚWIADCZENIE: (PUNKTY)

WYUCZONE JĘZYKI:

NAZWA	ZNAJOMOŚĆ	STOPIEŃ TRUDNOŚCI
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

WYUCZONE ZAWODY:

1. ______ 4. ______
2. ______ 5. ______
3. ______ 6. ______

UŁOMNOŚCI:

ZDOLNOŚCI: NADNATURALNE:

ŻYWOTNOŚĆ ______

WYTRZYMAŁOŚĆ na zmęczenie (1/10 ŻYW + 1/10 SF):

OBRAŻENIA: ______ rund

SIŁA FIZYCZNA ______

BONUS DO PREZENCJI (1/10 SF)
BONUS DO ZADAWANYCH OBRAŻEŃ
BONUS DO TRAFIENIA (1/10 SF + 1/10 ZR)

ZRĘCZNOŚĆ ______ AKT. ______

Modyfikcja Obrony (z Akt.): to co poniż. 30 zmniejsz., powyżej 50 zwiększa
PRZESZUKIWANIE (1/10 SZ + 1/10 INT (trwa 5 r. na metr. pow.)

SZYBKOŚĆ ______ AKT. ______

CHÓD (1/10 md) BIEG x 5, SPRINT x10

INTELIGENCJA

BONUS DO ILUZJI (1/10)

MĄDROŚĆ ______

BONUS DO SUGESTII
TARGOWANIE (1/2 MD. minus 10 na każde sprawdzenie):

UMIEJĘTNOŚCI MAGICZNE ______

PREZENCJA ______

REAKCJA (PR + 1/10 SF): ______

CHARYZMA ______

WIARA ______

MODLITWA: %-owy rzut na WI i przez MG na ZW; trwa 5 r.; maks. 1—2 x dz.
BONUS do ZAKLĘCIA (1/10) WI

ZAUWAŻENIE ______

ENERGIA ŻYCIOWA (suma 1/10 Podstawowych Współczynników): ______ akt. ______

ODPORNOŚCI:

BAZOWA PSYCH.-FIZ. (1/20 ŻYW + 1/10 INT + 1/10 MD + ____ =		BAZOWA FIZYCZNA (1/10 ŻYW. + 1/10 SF + ____) =	
1. ILUZJA	(Baz. + z INT — +___) =	6. TRUCIZNA	(Baz. +___) =
2. SUGESTIA	(Baz. + z MD — +___) =	7. ZIONIĘCIA	(Baz. +___) =
3. ZAKLĘCIA	(Baz. + z WI — +___) =	8. OGIEŃ	(Baz. +___) =
4. SZOK, PARALIŻ UM.	(Baz. + ___) =	9. ELEKTRYCZNOŚĆ	(Baz. +___) =
5. ENERGIA, SPECJAL.	(Baz. + ___) =	10. PETRYFIKACJA	(Baz. +___) =

BIEGŁOŚCI W BRONIACH:

NAZWA BRONI (skrót)	SPECJA-LIZACJA	BIEGŁOŚĆ / TRAFIENIE (Bi.) / Bi.+b. do TR	OBRAŻENIA razem z b.SF	ilość uszk.	Obrona	Ataki na r.	Cena / / waga
1.		Magia:		Opóźnienie w sg.			zł SF
2.		Magia:		Opóźnienie w sg.			zł SF
3.		Magia:		Opóźnienie w sg.			zł SF
4.		Magia:		Opóźnienie w sg.			zł SF

ew. SKÓRA WŁASNA OBRONA: ______

NAZWA: ______ Cena: ______ Waga: ______ WYPAROWANIA

Zbroja:

TARCZA:

OBRONA:	Ograniczenia	WYTRZYMAŁOŚĆ	KŁ / TN / OB
OBRONA:	ZR SZ		/ /

OBCIĄŻENIE:

ZBROJA ______ TARCZA ______ BROŃ ______
EKWIPUNEK ______ RAZEM: ______

Wolna
SF

Maluj sam



Do czego służą figurki Metal—Magic?

Miłośnicy gier fantasy takich jak "Magia i Miecz" zaznaczali pozycję swojego bohatera na planszy, wykorzystując w tym celu kartoniki z jego wizerunkiem. Ci, którzy znają i grają w gry role playing, czyli gry fabularne, mają do swojej dyspozycji tylko kartkę papieru i ołówek. Często skarżą się, że gra byłaby atrakcyjniejsza, gdyby mogli swego bohatera zobaczyć. Wtedy łatwiej byłoby określić jego pozycję podczas walki lub ocenić szansę na wykrycie pułapki. Do tej pory nie było takich możliwości. Teraz wprowadziliśmy do sprzedaży metalowe figurki, które przedstawiają fantastyczne postacie z tych gier — Metal—Magic.

Malowanie tych figurek może być hobby samym w sobie. Jest wielu ludzi, którzy nie uczestniczą w grach, natomiast cały swój wolny czas spędzają właśnie na kompletowaniu i malowaniu miniaturowych postaci. Nie jest to takie proste. Wymagana jest tu odpowiednia technika i właśnie jej przybliżeniu ma służyć ten artykuł.

Przeznaczony jest on głównie dla tych, którzy po raz pierwszy zajmą się nowym hobby. Tym wszystkim mówię: "Witajcie i zaczynajcie malowanie wraz ze mną!" Wytrwali będą mogli porównać pomalowane własnoręcznie figurki w organizowanych corocznie konkursach! Dla najlepszych fascynujące nagrody, których jeszcze nie zdradzę. A więc, do dzieła!

WPROWADZENIE

Metalowe figurki Metal—Magic mają około 5 cm. wysokości. Pakowane pojedynczo w przezroczyste torebki kosztują 15 000 złotych, co nie jest dużym wydatkiem, zważywszy, że 20 000 złotych zapewnia nam rozrywkę w kinie w czasie mniej więcej dwóch godzin, a nasza figurka dostarczy nam zabawy. Stopniowo na rynku będą pojawiały się figurki innych bohaterów, rozmaitych potworów, a nawet i smoków. Ich cena będzie zależała od wielkości.

Gdzie kupować figurki Metal—Magic?

Po pierwsze, w sklepach gdzie są sprzedawane gry "Magia i Miecz".

Po drugie, w naszym czasopiśmie będziemy publikować listę wszystkich sklepów, które sprzedają figurki Metal—Magic. W kolejnych numerach znajdują się artykuły omawiające nowe wzory figurek na rynku. Krótki kurs ich malowania. Mamy nadzieję, że kącik korespondencji pozwoli poznać ludzi o podobnym hobby i uzupełniać własne kolekcje.

Po trzecie, będziemy zawiadamiać z wyprzedzeniem o konwentach, na których można dostać katalog figurek i na miejscu zakupić modele.

No i na koniec, można zamówić figurki za zaliczeniem pocztowym, pisząc na adres czasopisma. Ten system ma jednak swoje wady, z których największą jest jakość usług naszej poczty. Zawsze istnieje prawdopodobieństwo zagubienia lub uszkodzenia przesyłki "z przyczyn niezależnych", co oznacza, że czasami zamówienie dociera do adresata dopiero po wielu tygodniach.

Czasem sklepy zabawkarskie lub modelarskie mają w sprzedaży plastykowe modele zwierząt. Po odpowiednim pomalowaniu możemy je włączyć do naszej kolekcji potworów. Inne możemy ulepić z modeliny, sprzedawanej zazwyczaj w sklapach papierniczych lub zabawkarskich. W tym wypadku możemy wykorzystać wszystkie pomysły jakie nam przyjdą do głowy. Elementy przyrody można budować z kawałków plastyku, kartonu, kamyków i innych,dowolnych materiałów. Przyklejamy je do plastykowych lub kartonowych podstawek, lub małych kawałków sklejki (do nabycia w sklapach modelarskich lub specjalistycznych). Do klejenia najlepiej nadają się kleje uniwersalne, sprzedawane w sklepach modelarskich lub chemicznych.

MALOWANIE FIGUREK

Każdy gracz ma swoje własne metody malowania, dzięki którym osiąga zaplanowany efekt. Zasada jednak jest prosta; końcowy rezultat zależy od dwóch rzeczy: praktyki i cierpliwości. Każdy z was z czasem wypracuje swoją metodę, ale na razie podam sposób, który odpowiada mi najbardziej. Mam nadzieję, że informacje te przydadzą się każdemu, kto po raz pierwszy zaczyna malować figurki.

ETAP 1: NARZĘDZIA, FARBY I PĘDZLE

Zanim zaczniemy malować, przedstawię podstawowe narzędzia potrzebne do przygotowania naszego modelu. Wyjaśnię działanie różnych klejów i opiszę różne farby.

Narzędzia i kleje

Podstawowym narzędziem jest pilnik. Najlepszy będzie stary, metalowy pilniczek do metalu. Dobrze jest mieć pod ręką kilka pilników różnych kształtów i grubości np. jeden płaski i jeden okrągły. Można je kupić w sklepach dla majsterkowiczów lub w Składnicy Harcerskiej. Zapytaj o radę kogoś doświadczonego.

Pilniki służą do opiłowania zbędnych fragmentów metalu, które zostały na figurce po wyjęciu jej z formy. Kiedy model składa się z kilku części, należy przed ich sklejeniem dokładnie opiłować powierzchnie styku. Wtedy klej będzie się lepiej trzymał i figurka nie rozpadnie się po upadku ze stołu.

Do sklejania części figurek — na przykład do przyklejenia tarczy do ramienia wojownika lub skrzydeł do grzbietu smoka — służą różne kleje. Najlepsze są szybkoschnące kleje do metalu lub szybkoschnące kleje uniwersalne np. Pattex Super—Gel (w małej tubce), które możne kupić w sklepach chemicznych lub modelarskich. Będzie ci potrzebny także klej epoksydowy, dwuskładnikowy, na przykład polski klej Distal. Pracując nad figurką, która składa się z wielu części, taką jak duży smok, klejem tym wypełnisz szczeliny wokół styku każdej części. Sposób użycia kleju podany jest na opakowaniu.

Farby

Mamy do wyboru trzy rodzaje farb dostępnych w sklepach modelarskich lub plastycznych (w Warszawie polecam sklepy na Mazowieckiej, Koszykowej lub Wspólnej). Są to emalie do metalu, w małych puszeczkach np. Humbrol lub Revell. Są też i farby akrylowe. Polecam akryle w tubkach, jakich używają artyści malarze np. Decorfin w słoiczku lub Rubens w tubce. Obecnie wszyscy używają akryli. Ich zaletą jest krótki czas schnięcia. Czasem już po 15 minutach można nałożyć następną warstwę. Akryle są farbami wodnymi i rozcieńczamy je wodą.

Natomast po wyschnięciu są niezmywalne. Dzięki temu można łatwo mieszać różne kolory, a do mycia pędzelków wystarczy woda. Na początek będą potrzebne następujące kolory: czarny, biały, złoty, srebrny, cielisty, czerwony, zielony, niebieski i żółty. Potem możesz rozszerzyć zestaw w zależności od rodzaju malowanej figurki.

ETAP 2: WSTĘP DO PRACY

W tej części chcielibyśmy zwrócić uwagę na zalety dobrej jakości pędzli i powiemy jak się je wybiera i o nie dba. Następnie wyjaśnimy jak mieszać ze sobą farby i przygotować miejsce pracy. Z tymi informacjami możesz już zająć się swoją figurką.

Pędzle

Będziesz potrzebować pędzli. Do nakładania podkładu najlepsze są pędzle tanie stare. Do malowania właściwego i wykończenia detali musisz mieć dwa lub trzy dobrej jakości.

Dobre pędzle nie tylko dają lepszy efekt, ale są wygodniejsze w użyciu. Najlepiej nadają się pędzelki z sobolowego włosia, które można kupić w każdym sklepie plastycznym lub modelarskim. Mają one różną numerację — od 000 (najcieńsze) do 3 (najgrubsze). Do malowania detali należy używać pędzelków cieniutkich (000 lub 00), a do nakładania warstwy podkładu i malowania dużych powierzchni grubszych (0, 1, 2 i 3).

O dobre pędzle musisz dbać. Nie nabieraj i nie mieszaj nimi farby. Do tego wystarczy zapałka lub wykałaczka (poza tym jest tańsza). Nie wkładaj pędzla do słoiczka z farbą, bo zniszczysz włosie. Jeżeli farba dostanie się pod metalową obsadkę pędzla, będzie wyciekać na zewnątrz pędzla i brudzić inną farbę, albo zasychając — zmieniać ułożenie włosia. Do mieszania farb używaj palety. Jeżeli jej nie masz, możesz w tym celu wykorzystać nakrętkę od słoika lub kawałek sklejki czy tektury. Zapałkę zanurz w słoiczku z farbą, albo wybierz farbę z tubki na paletę. Jeśli korzystasz z akryli w tubce, musisz je rozcieńczyć wodą. Zanurz zapałkę w wodzie i przenieś jej kroplę na paletę. Powtarzaj tę czynność aż do uzyskania właściwej gęstości farby. W ten sposób możesz rozcieńczać farby i mieszać kolory.

Po naniesieniu jednego koloru na figurkę, opłucz dokładnie pędzelek w słoiczku z wodą i wytrzyj go ligniną lub chusteczką higieniczną. Nie pozwól, by farba zaschła na włosiu. Po zakończeniu malowania, póki jest jeszcze wilgotny, umyj go dokładnie w czystej wodzie z dodatkiem płynu do mycia naczyń, pamiętając o umyciu metalowej obsadki. Po umyciu pędzla należy ułożyć włosie w tak zwaną łezkę, dzięki czemu osiągniesz lepszy efekt w czasie malowania. Aby dokładnie wykończyć wszystkie detale należy używać dobrych pędzli z sobolowego włosia. Lepszy jest drogi pędzelek, który wystarczy na długo, aniżeli tani, który stale gubi włosie i rozmazuje farbę.

Miejsce pracy

Możesz pracować wszędzie. Doskonale się do tego nadaje stół kuchenny lub biurko, ale pamiętaj, aby najpierw przykryć go ceratą lub starą gazetą. Najlepiej, gdy twoje miejsce pracy jest blisko okna, ponieważ dzienne światło pozwala łatwiej dostrzec różne szczegóły, na przykład sakiewkę u pasa lub herb na tarczy. Poza tym wydobywa ono naturalny kolor farb.

Najlepiej mieć stałe miejsce pracy, w którym gdzie możesz trzymać wszystkie przybory: narzędzia, pędzle z paletą, farby i gdzie figurki mogą schnąć.

ETAP 3: PRZYGOTOWANIE MODELU

Pamiętaj, że dobry efekt końcowy wymaga wstępnego przygotowania modelu. Pierwszym krokiem jest właściwe jego oczyszczenie. Figurki, które trafiają do twoich rąk nie są jeszcze gotowe do malowania. Po wyjęciu z formy zostaje pod pachami lub na ostrych krawędziach przedmiotów zbędny metal. Musimy go usunąć, najlepiej spiłowując jego nadmiar pilnikiem. Jeżeli miecz ma nierówną powierzchnię, należy go przed pomalowaniem wygładzić. Figurki, które składają się z wielu części, wymagają dodatkowego przygotowania. Wszystkie złącza powinny do siebie pasować. Jeżeli tak nie jest, wystarczy spiłować lekko wystającą część. Czasami musimy przykleić smokom skrzydła. Skrzydła z reguły mają na środku bolec, który wkładamy do otworu na grzbiecie figurki. Czasami bolec jest zbyt duży i trzeba go dopasować. Jeżeli musimy umocować wojownikowi tarczę i otwór w niej jest za płytki, należy go pogłębićśrbokrętem.

Do połączenia poszczególnych części figurki używamy szybkoschnącego kleju uniwersalnego, np. Pattex Super—Gel.

Obie części złącza smarujemy niewielką ilością kleju i przyciskamy je do siebie, aż do wyschnięcia. Trwa to tylko kilka chwil.

Jeżeli będziemy budować swoje własne modele np. wyobrażenia żywiołów, to poszczególne elementy przyklejamy do grubego kartonu, listewki lub do kawałka sklejki. Używamy w tym celu odpowiedniego kleju, np. do przyklejenia kamyków lub gąbki możemy użyć kleju Uniwersal. Schnie on trochę wolniej, ale jest tańczy. Oczywiście, nadaje się do tego też Pattex Super—Gel. Jeżeli będziemy przyklejać kawałki plastyku, musimy użyć do tego specjalnego kleju, w przeciwnym razie nasz model może się rozpuścić. Na opakowaniu kleju, który nadaje się do klejenia plastyku jest napis "polystyrene cement". Takim klejem jest np. klej "Liquid Poly" firmy Humbrol.

ETAP 4: NAKŁADANIE PODKŁADU

Po przygotowaniu figurki i wybraniu farb, nakładamy pierwszą wartwę, tzw. podkład. Używamy do tego rozcieńczonej białej lub szarej farby. Chodzi o to, by farba weszła we wszystkie załamania i szczeliny. Dzięki podkładowi, farba dłużej się trzyma i nie odpryskuje. Poza tym, na białym podkładzie farba lepiej wygląda, a przy malowaniu łatwiej nam zauważyć wszystkie detale. Podkład musi być odpowiednio rzadki, by nie zakrywał szczegółów rzeźby. Nanosimy go dużym i najlepiej starym, wytartym pędzielkiem. Jeżeli w danej chwili pracujemy nad kilkoma figurkami jednocześnie, najlepiej będzie użyć farby w sprayu. Najlepszy jest biały, matowy tzw. grunt do samochodów w sprayu. Można też kupić grunt malarski w puszce (holenderskiej firmy Gesso). Jest to biała maź, którą należy rozcieńczyć z wodą. Jeżeli dysponujemy pistoletem natryskowym, to nic nam już nie brakuje do szczęścia. Pamiętaj, aby podczas rozpylania gruntu w pomieszczeniu, w którym pracujesz było otwarte okno. Trzymaj rozpylacz z daleka od twarzy! Tego typu metoda gruntowania figurek jest bardzo szybka, ale równie dobre efekty osiąga się nanosząc farbę zwykłym, starym pędzelkiem.

Pamiętaj, żeby farbę nanosić cienką warstwą! Nie przesadzaj! Lepiej parę cienkich warstw, niż gruby podkład, który ukryje wszystkie detale.

ETAP 5: NANOSZENIE WARSTWY PODSTAWOWEJ

Najważniejszym i zarazem najbardziej ekscytującym etapem jest wybór właściwego koloru figurki i stworzenie odpowiedniej atmosfery. Modele fantasy muszą odpowiadać opisowi ich ras. Orki i gobliny noszą ciemne, ziemiste ubrania, są przyblakłe i mają zieloną skórę. Leśne elfy są eleganckie, a ich ubrania utrzymane są w tonacji zieleni, żółci i brązu, upodabniając ich do nturalnego otoczenia. Malując staraj się oddać charakter postaci, uwzględniając środowsko w jakim ona żyje.

Rozpoczynając pracę, ogranicz liczbę użytych w każdym modelu kolorów do trzech lub czterech. Czasami figurka utrzymana w jednym kolorze może być bardziej interesująca niż wielobarwna.

Warstwa podstawowa ma pokryć każdą większą powierzchnię figurki równą i cienką powłoką farby wybranego koloru. Malujesz nią odkryte powierzchnie ciała, zbroję i broń, ubranie, futro, włosy, itp. Często rodzaj powierzchni narzuca wybór koloru — na przykład skóra ludzi i krasnoludów ma kolor cielisty lub blado—brązowy. Oczywiście, są to postacie fantasy i masz prawo wykorzystać najśmielsze pomysły, jakie ci przyjdą do głowy np. pomarańczowe włosy lub niebieskie twarze.

Możesz przystąpić do mieszania farb. Po uzyskaniu właściwego koloru, nałóż farbę na figurkę. Pamiętaj, aby wszystkie figurki danej rasy miały ten sam kolor ciała i podobny kolor ubrania oraz tarczy. Poszczególni osobnicy będą się różnić jedynie kolorem dodatkowego ekwipunku np. sznura, sakiewki, plecaka, itp. Najlepiej za jednym razem malować grupę na przykład dziesięciu figurek danej rasy. Po naniesieniu farby odstaw figurkę do wyschnięcia. Pamiętaj, aby nową warstwę nanosić po całkowitym wyschnięciu poprzedniej.

ETAP 6: CIENIOWANIE MODELU

Po naniesieniu warstwy podstawowej, powinniśmy dodać naszej figurce wyrazistości cieniując ją. Zauważ, jak układa się światło w fałdach materiału lub we włosach. Twoim celem jest oddanie podobnego efekty na twojej figurce. A oto kilka prostych technik.

Cieniowanie

Najlepszy efekt osiągniemy rozcieńczając farbę o odcieniu ciemniejszym niż kolor podstawowy. Np. jeżeli podstawowa warstwa ma kolor jasnobrązowy, to do namalowania cieni używamy brązowego lub ciemnobrązowego. Podobnie, jeżeli warstwa podstawowa jest biała, to cienie malujemy kolorem szarym. Rozjaśniając farbę do cieniowania powinniśmy uzyskać konsystencję mleka. Dzięki temu farba wniknie we wszystkie szczeliny modelu. Farba do cieniowania powinna być na tyle rzadka, by nie zakryć warstwy podstawowej i na tyle gęsta, by nie wnikała w oddalone szczeliny.

Po przygotowaniu farby do cieniowania, nakładaj jej równą i cienką warstwę czystym i lekko wilgotnym pędzelkiem. Efekt będzie natychmiastowy.

Jeżeli jest to tylko możliwe zamiast dodania do farby czarnego koloru używaj głębszego odcienia wartwy podstawowej. Dodając do farby kolor czarny otrzymasz co prawda ciemniejszy, ale nieco inny odcień, podczas gdy tu chodzi o pogłębienie koloru podstawowego. Na przykład jasny błękit cieniujesz mocnym niebieskim, a nie brudnym niebieskozielonym kolorem. Żółty zmienia swój kolor po dodaniu czarnego i dlatego co dieniowania żółtego najlepiej użyć jasnobrązowego zamiast mieszać kolor podstawowy z czarnym. Podobnie biały. Po przyciemnieniu go czarnym lub szarym daje nieprzyjemne wrażenie zimna. Dlatego najlepszym cieniem bądzie jasny beż lub jasny błękit/zieleń. Idąc dalej możemy nakładać kilka warstw cieni, za każdym razem używając ciemniejszej tonacji. Wtedy warstwa podstawowa będzie bardzo jasna, nabierając stopniowo koloru po każdym nałożeniu cienia. Pamiętaj, że następną warstwę nakładamy po całkowitym wyschnięciu poprzedniej.

Obrysowanie konturem

Jest to inna technika polegająca na obrysowaniu wszystkich powierzchni, gdzie jedna część figurki łączy się z inną — na przykład stawu między ramieniem a dłonią, krawędzi pasa lub miejsc łączenia się włosów lub hełmu z twarzą.

Najlepszy efekt daje ciemnoszary lub ciemnobrązowy kontur. Przy bardzo ciemnych powierzchniach, na przykład broni, używamy czarnego.

Do rysowania konturów używamy bardzo rozcieńczonej farby. Ta technika wymaa wyjątkowo pewnej ręki i dużej cierpliwości.

Mieszanie

Daje wyjątkowe efekty, ale wymaga pewnej wprawy. Polega na nakładaniu ciemnych cieni w załamania, a następnie rozprowadzeniu farby aż na sąsiednie powierzchnie. W tym celu potrzebujemy czystego pędzelka. Jasne cienie nakładamy dla zaznaczenia światła padającego na wypukłą powierzchnię i stopniowo rozsmarowujemy. Pamiętaj, że pracujesz teraz na niewielkim polu. Cienie muszą łagodnie przechodzić jeden w drugi.

ETAP 7: ROZJAŚNIANIE

Rozjaśnianie jest przeciwieństwem cieniowania. Rozjaśnianie pozwala na wydobycie efektu światła padającego na wypukłe powierzchnie. W tym celu będzie potrzebny stary, wytarty pędzelek.

Najpierw musimy przygotować sobie odpowiedniego koloru farbę. Do rozjaśniania używamy farby w jaśniejszym odcieniu niż kolor podstawowej warstwy. Moczymy pędzel w farbie i wycieramy jej nadmiar z włosia, najlepiej kawałkiem ligniny, papieru toaletowego lub chusteczki higienicznej. Na pędzelku powinna zostać prawie niewidoczna ilość farby. Następnie delikatnie omiatamy pędzlem wystające fragmenty powierzchni, które chcemy rozjaśnić. Możemy kilkakrotnie powtarzać ten proces, za każdym razem używając jaśniejszego odcienia i delikatniej przyciskając pędzelek do malowanej powierzchni. Kolejno rozjaśnij wszystkie małowane płaszczyzny figurki. Efekt będzie natychmiastowy — twoja figurka nabierze wyrazistości. Nie musisz obawiać się przesady, ale możesz zakończyć ten etap gdy będziesz zadowolony z efektów.

ETAP 8: DETALE

To jest ostatnia faza malowania. Teraz zajmujesz się takimi szczegółami jak: pasy, hełmy, włosy, broń itp. Przy malowaniu detali postępujesz tak jak przy malowaniu głównych elementów, z tym, że wymaga się tu większej precyzji. Najlepiej użyć do tego najmniejszego pędzelka. Pamiętaj, żeby nieostrożnym ruchem nie zamazać całej swojej pracy. Twarze malujemy wcześniej, przy pracy nad dużymi fragmentami. Teraz musimy rozjaśnić nos i nanieść ciemny cień w oczodoły. Przy malowaniu oczu, najlepiej pomalować je najpierw na biało, a po wyschnięciu farby dodać czarną kropkę źrenicy. Oczy obrysowujemy czarnym konturem. Jeżeli ta linia będzie lekko zachodziła na oko to uzyskamy w ten sposób powiekę. Nasza figurka nie będzie wytrzeszczała oczu.

Następnie malujemy usta. Do malowania ust humanoidów mieszamy czerwoną, żółtą i białą farbę. Obie wargi oddzielamy czerwonobrązową kreską, lub gdy nasza figurka ma otwarte usta, purpurową. Następnie dokładnie malujemy zęby np. białą farbą.

Paski, kratki i inne wzory wykonujemy najcieńszym pędzelkiem i rozcieńczoną farbą. Przy malowaniu pasków najpierw nakładamy ciemniejszy kolor, na jaśniejszy. Jeżeli chcesz zrobić jasny pasek na ciemnym tle, najlepiej namaluj go białą farbą, a po jej wyschnięciu pokryj jasnym kolorem.

Malując kratkę nie rób każdego pola osobno. W pierwszym ruchu malujesz paski wzdłuż danej powierzchni, a następnie, innym kolorem, paski poprzeczne.

Po pewnym czasie będziesz z pewnością chciał dodać nowe szczegóły — na przykład herb na naramiennikach rycerza lub tatuaż. Najlepiej nadaje się do tego cienkopis. Z początku wyda ci się to trudne, ale po pewnym czasie osiągniesz zdumiewające mistrzostwo!

ETAP 9: PODSTAWKI

Każda figurka stoi na metalowym krążku lub kwadracie, który jest podstawką. Ją także musimy wykończyć. W tym celu smarujemy ją cienką warstwą kleju np. szybkoschnącym klejem do metalu lub uniwersalnym i zanurzamy w pudełku z drobnym piaskiem. Jeżeli sami modelujemy nasze potwory lub elementy przyrody, to po pomalowaniu musimy je przykleić do kawałka drewnianej sklejki lub kartonu. Dopiero potem wykończamy podstawkę.

Po przyklejeniu piasku i wyschnięciu kleju nanosimy na podstawkę warstwę podstawową — na przykład malujemy ją zieloną farbą, a następnie cieniujemy rozcieńczoną farbą ciemnozieloną i rozjaśniamy jaśniejszym odcieniem zieleni.

W podobny sposób wykańczamy tarcze i flagi. Najpierw nanosimy na tarczę podkład, następnie malujemy warstwę podstawową a na koniec cieniujemy, rozjaśniamy i malujemy herb. W przypadku flagi możemy namalować herb, albo inny wzór na papierze, lub cienkiej metalowej folii, a potem przykleić go do flagi.

OSTATNIE UWAGI

Jeżeli zechcesz rozegrać swoimi figurkami grę, dobrze jest zabezpieczyć farbę przed ścieraniem malując figurkę lakierem. Można użyć tu matowego bezbarwnego lakieru, chociaż lakier błyszczący daje lepsze zabezpieczenie. Jeżeli nie chcesz by twoja figurka błyszczała się, możesz ją pokryć błyszczącym bezbarwnym lakierem, a następnie nanieść cienką warstwę lakieru matowego. Pamiętaj, że metalowa zbroja i broń powinna się błyszczeć.

Zapewne zanim dotrzesz do końca kursu, będziesz już miał pomalowaną figurkę. Na początku pojawią się tysiące wątpliwości. Z czasem jednak rozwiążesz wszystkie problemy i znajdziesz sposób, który najbardziej będzi ci odpowiadał. Pamiętaj, że wiele osób zajmuje się tym samym co ty. Podziel się z nami swoimi doświadczeniami. Twoje rady przydadzą się innym. Jeżeli masz jakieś problemy, pytaj! Może któryś z czytelników miał podobne kłopoty i już znalazł ich rozwiązanie. Pomagajmy sobie wzajemnie. Temu służy to pismo!

Zachęcam do prób i życzę wszystkim dobrej zabawy!

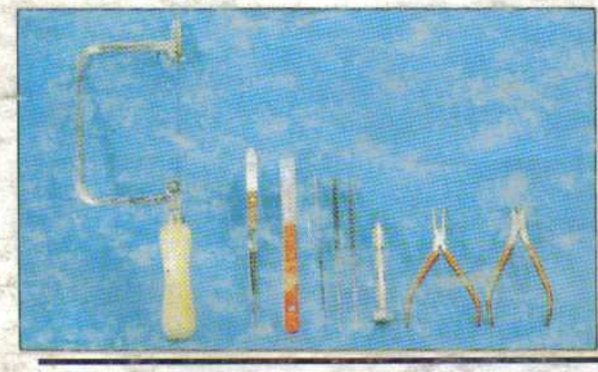
Cześć!

Kaśka

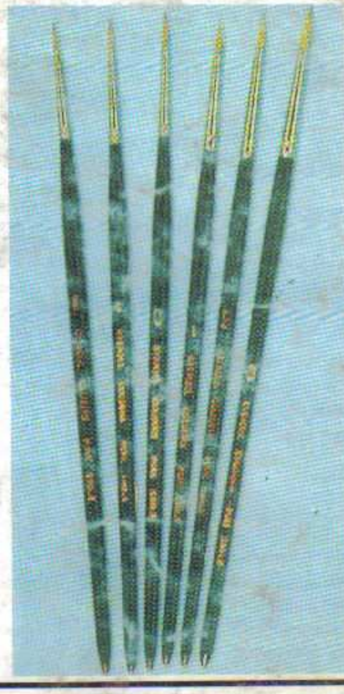


Powyżej przykład Diorany wykonanej z użyciem dostępnych już u nas figurek.
Poniżej wspaniała Diorana z zagranicy.
W następnych numerach napiszemy, jak wykonać poszczególne elementy Diorany.

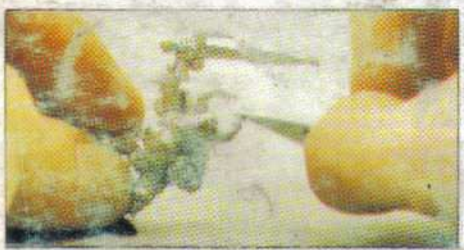




◄ Przydatne narzędzia do obróbki figurek Piłka do metali, pensety, skalpel, pilniczki (płaski okrągły, trójkątny) mini wiertarka, szczypce, cążki.



Zestaw pędzelków od 000 do nr 3 ►





◄ Przygotowania i obróbka figurki przed malowaniem



▲ Nakładanie podkładu na figurki przed malowaniem

Zaznaczanie obrysu konturów białą farbą na czarnym podkładzie.



▲ a) Pojemnik z farbą.



▲ b) Po nabraniu farby nadmiar usuń chusteczką.



▲ c) Po usunięciu nadmiaru farby



▲ d) nakładaj farbę wzdłuż konturów figurki.



▲ e) Model figurki prawidłowo skonturowany.

Na przykładzie tej firuki cały proces malowania od surowej firuqki po nałożeniu podkładu, po naniesieniu barw podstawowych, po cieniowaniu, po
▼ rozjaśnianiu, wykończeniu detali.

